R.TALSORIAN GAMES, INC.

EDGERUNNERS INC.

Anuncios de Trabajo en el 2020

CYBERPUNK®

R.TALSORIAN GAMES, INC.

EDGERUNNERS INC.

Anuncios de Trabajo en el 2020



ÍNDICE DE CONTENIDOS









I.S.B.N.: 84-95024-16-0
Depósito Legal: M. 48.092-1998

Diciembre 1998
REF: CP116



www.distrimagen.es
mmasd@distrimagen.es

Editado por M+D, Plaza 15, 28043 Madrid, con licencia de R. Talsorian Games Inc.
M+D es un sello editorial de La Factoría de ideas.



EDGERUNNERS, INC.

CRÉDITOS

ESCRITO POR
Andrew M. Borelli
Michael G. Nelson
Scott Taylor

REVISIÓN Y OTRO MATERIAL
Derek Quintanar
Benjamin Wright

MAQUETACIÓN
Benjamin Wright
David Ackerman

PORTADA
Héctor Gómez

ILUSTRACIÓN CONTRAPORTADA
Cary Polkovitz

COLOR CONTRAPORTADA
Mark Schumann

ILUSTRACIONES
Cary Polkovitz
Barry Winston

RETOQUE DE LAS ILUSTRACIONES
Benjamin Wright
David Ackerman
Mark Schumann

EDITORES
Derek Quintanar, Editor jefe
Janice Sellars

GRACIAS A
Nick Gaus
John Kenney
Ray Mollica
Vincent Parascandolo
Richard Soressi

EDICIÓN EN CASTELLANO

TRADUCCIÓN
Carlos Lacasa

MAQUETACIÓN
Darío Pérez Catalán

DIRECTOR DE LÍNEA
Oscar Díaz

FOTOMECÁNICA
Autopublish, S.L.

IMPRIME
Graficinco

EH, GATO, ¿TIENES ALGÚN TRABAJO? ¿ESTÁS CANSADO DE TU ARREGLADOR HABITUAL? ¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN ESAS MISIONES INCONFESABLES OFRECIDAS POR GUSANOS EJECUTIVOS ANÓNIMOS (PORQUE SÓLO TE TRAICIONAN AL FINAL...)? AL ESCENARIO DE *CYBERPUNK* SIEMPRE LE VIENE BIEN UNA CÁMARA DE COMPENSACIÓN, UNA ESPECIE DE WALL STREET DE LA CYBERECONOMÍA.

AHÍ ENTRA *EDGERUNNERS INC.*

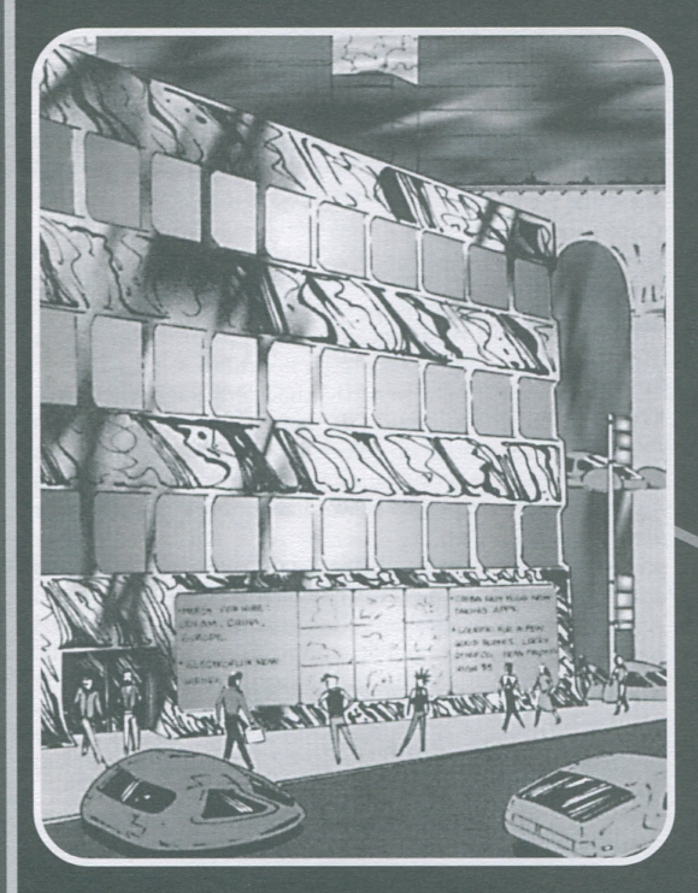
LA IDEA ES QUE LOS 'PUNKS TERMINARÍAN ORGANIZÁNDOSE HASTA CIERTO PUNTO PARA REDUCIR LOS RIESGOS DEL INCIERTO MERCADO LABORAL EN EL SOMBRÍO MUNDO DEL 2020. *EDGERUNNES INC.* ES EN PARTE UNA AVENTURA Y EN PARTE UNA FUENTE DE INFORMACIÓN, UNA FUSIÓN MUTANTE DE HISTORIAS DEL FORLORN HOPE Y CUALQUIERA DE NUESTROS INFORMES CORPORATIVOS.

LO QUE INCLUYE ES UNA MEZCLA DE LOS MEJORES PNJ PARA UTILIZAR COMO AYUDANTES DE TU GRUPO, COMO OPONENTES EN UNA MISIÓN O SIMPLEMENTE COMO ALGUIEN CON QUIEN HABLAR. ADEMÁS, *EDGERUNNERS INC.* ES UN CONJUNTO DE EMPRESAS QUE NECESITA *YA* LAS HABILIDADES DE LOS PJS. ES UN BUEN MÉTODO PARA GUIAR A NUEVOS JUGADORES A TRAVÉS DE LOS PROBLEMAS BÁSICOS, O PARA PERMITIR COMER A UN EQUIPO DE CURTIDOS VETERANOS. LOS PERSONAJES DESCRITOS PUEDEN UTILIZARSE UNA Y OTRA VEZ A LO LARGO DE CUALQUIER CAMPAÑA.

ARRIÉSGATE Y COGE UN EMPLEO. ES MEJOR ESTAR CURRANDO EN LA CALLE QUE EN LA MESA DE OPERACIONES DE UN MATASANOS...

—DEREK QUINTANAR, R.J.

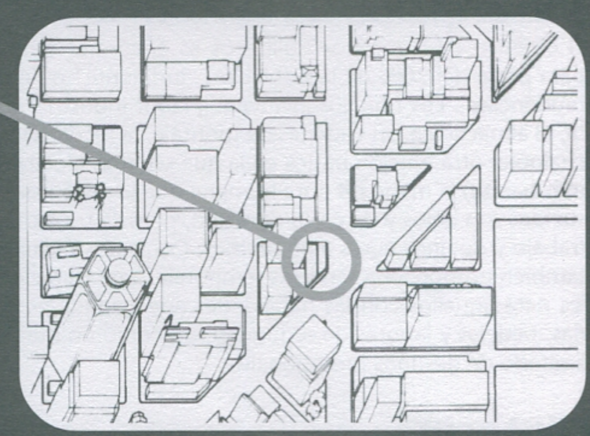




EDGERUNNERS, INC.

Una división de la compañía CONTRATOS CALLEJEROS

Situada en la esquina de Sterling con High Street, Barrio Noreste, Night City, Estado Libre de California del Norte.



EDGERUNNERS INC.

BUSCAMOS PERSONAL

Análisis Corporativo

CONTRATOS CALLEJEROS

- **Oficinas centrales:** Barrio Noreste (Área A4, edificio 26, en la pg. 80 de la *Guía de Night City*), Night City, California del Norte.
- **Oficinas regionales:** Ninguna en la actualidad (San Francisco y Seattle tienen prevista su apertura en el 2021).
- **Nombre y situación del accionista mayoritario:** es una subsidiaria de Hobson Enterprises, que posee el 100%.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
100 (aprox.)	30	¿?

Descripción de la Actividad

El objetivo de Contratos Callejeros es encontrar empleo para parte del 30% de la población "indigente" o "entre residencias". Los trabajos incluyen la labor industrial ligera, el almacenaje, las cadenas de montaje, la recolección y cualquier otra función básica en la que sea más efectiva (o más barata) la mano de obra humana que la robótica. Los sueldos son bajos y de corta duración, pero se trata de un trabajo y de unos euros a fin de mes. Contratos Callejeros también proporciona servicios temporales más tradicionales para aquellos con las habilidades adecuadas: secretarias, bedeles y labores de seguridad, así como un número limitado de destinos profesionales.

Historia

Contratos Callejeros fue creada en el 2013 por el filántropo Eugene Hobson para intentar dar trabajo a todos los pobres y desempleados de Night City, mejorando su situación económica. Los mayores problemas que encontró fueron la nula cualificación o experiencia, así como la falta de oportunidades debido a la crisis financiera. Muchos contratistas y agencias de trabajo temporal no ofrecían trabajo a los indigentes. Aparte de cuestiones como la competencia o la higiene, carecían de herramientas básicas como el acceso a la Red, un teléfono, un transporte fiable (un coche en el que no vivieran) y una dirección a la que enviar los cheques.

Hobson compró un edificio medio de oficinas que había cerrado, lo convirtió en un lugar que pudiera acoger diariamente a un gran número de personas en busca de empleo, anunció su negocio por todas partes y comenzó su actividad.

Cuando Eugene Hobson murió en el 2015 de una afección coronaria su hijo, un hombre de negocios respetable, se hizo con el control. Comprobando los informes financieros descubrió que Contratos Callejeros no sólo no ganaba dinero, sino que constituía un importante pasivo para Hobson Enterprises. Michael no quería cerrar la compañía. Era buena para las relaciones públicas y sentía una obligación filial, pero sabía que la cosa no podía seguir por el mismo camino.

Lo primero que hizo fue nombrar a su ayudante ejecutivo, un graduado en Empresariales por Harvard, como Jefe de Operaciones. Amplió la base de datos de empleos para incluir más destinos profesionales y, en secreto, puso en marcha otro proyecto. Michael estaba familiarizado con la cultura callejera y los agentes libres que los periodistas denominaban Cyberpunks. También sabía que no había forma de hacerse con ellos. Los ejecutivos solían trabajar con unos Netrunners concretos en los que confiaban o contactaban con los grupos o agentes a través de un Arreglador. El asunto era delicado, pues nunca estabas seguro de conseguir lo que buscabas o necesitabas.

Lo que hacía falta, pensó Michael, era una agencia temporal para ellos. Un modo de asignar equipos y agentes a misiones adecuadas no sólo a sus habilidades, sino a sus temperamentos. Por supuesto, una agencia así tenía que estar basada en la Red para que no fuera posible llegar hasta él.

Puso a su gente a trabajar y, a principios del 2016, una nueva base de datos entró en funcionamiento, una que no se anunciaba en las screamsheets, no aparecía en los infoanuncios y no se publicitaba en las secciones de moda. Al principio ni siquiera tenía nombre, pero por los bares de Mercenarios y los callejones comenzó a extenderse el rumor: si necesitabas empleo y no te importaba no saber para quién trabajabas, o con qué fin, había un lugar en el que buscar.

Por supuesto, los Netrunner descubrieron rápidamente las conexiones con Contratos Callejeros, pero la mayoría no hizo nada al respecto. Después de todo se trataba de un servicio útil, y algunos incluso ayudaron a mejorar la seguridad del sistema en la Red.

En el 2017 un Netrunner anónimo irrumpió en la base de datos (alguien de fuera de la ciudad, pues no tenía idea de dónde estaba entrando). Echó un vistazo, y se dice que comentó: "¡Qué coño! ¡Esto parece una sociedad anónima de Edgerunners" Luego se desconectó, justo a tiempo para evitar ser atrapado por un navegante local de la Red. El nombre se extendió y ahora todo el mundo, hasta la gente de Contratos Callejeros, llama a la base de datos fantasma Edgerunners Inc.

Plantilla

Nota: todos los miembros de la plantilla son Ejecutivos, salvo que se indique lo contrario.



MICHAEL HOBSON

Propietario

INT: 8 REF: 6 TEC: 7 FRI: 9 ATR: 8 SUE: 10 MOV: 7 TCO: 7 EMP: 9/6 N.SAL: 7 MTC: -2

Michael es despiadado y le motivan el poder y el dinero. También es un hijo devoto capaz de comprender por qué su padre hizo lo que hizo, aunque no siempre esté de acuerdo, y desea ver cumplidos sus sueños (aunque sólo sea porque un cliente con empleo gasta más que uno sin él). Su atención, sin embargo, está puesta en el resto de su pequeño imperio. Hobson Enterprises controla gran parte de la construcción en Night City (su padre llenó el vacío dejado tras la caída de las empresas controladas por la Mafia durante la guerra de ésta contra las corporaciones). También tantea el negocio del transporte y la agricultura. Tiene la capacidad de convertir cualquier dificultad en un nuevo modo de hacer dinero y de contratar a gente competente, a la que deja suficiente cuerda para balancearse… o ahorcarse.

JILL TOMASULO

Operaciones en la Red y Mantenimiento Informático (Técnico)

INT: 9 REF: 7 TEC: 9 FRI: 4 ATR: 7 SUE: 5 MOV: 8 TCO: 8 EMP: 4 N.SAL: 8 MTC: -3

Jill fue una niña rara. Pasaba tanto tiempo en el bosque tras la casa de sus padres en Maine como en su habitación con el ordenador. Iba a cualquier parte con tal de no tener que tratar con la gente. No ha cambiado mucho. Para ella la gente sigue siendo algo que por desgracia hay que tolerar, y sólo porque de ese modo tiene acceso a ordenadores potentes y consigue el dinero necesario para largarse a los bosques que tanto adora. Su única amiga de verdad es Joie Cheng. A Jill no le gusta la ayuda que la compañía recibe de Netrunners "reales", pero al mismo tiempo ellos son el único contacto humano con el que disfruta. Sabe que no es rival para la mayoría de la gente con la que trata, pero le da igual.

DAVID JACOBS

Director de Operaciones de Seguridad (Policía)

INT: 8 REF: 7 TEC: 5 FRI: 8 ATR: 8 SUE: 7 MOV: 7 TCO: 6 EMP: 7 N.SAL: 6 MTC: -2

Jacobs (todo el mundo le llama así) ha sido policía y miembro de las fuerzas especiales. No sólo se encarga de la seguridad de Contratos Callejeros, sino que es el máximo responsable del mantenimiento y operación de Edgerunners Inc. Muchos de los primeros empleados (y clientes), conocidos durante su servicio en la Policía de Night City, llegaron por él.

Parece afable y abierto pero precavido, y es así por un buen motivo: está metido en un juego muy peligroso. Desde la creación de Edgerunners, Jacobs ha estado filtrando información sobre ciertos trabajos al NCPD. No sobre todos, ni siquiera sobre la mayoría. Sólo sobre aquellos que parecen apuntados indiscriminadamente contra la población de la ciudad, o contra ciertos grupos y personas vitales para la misma (los ataques a las corporaciones no se consideran importantes. Se supone que tienen que ser capaces de defenderse solitas). Estas filtraciones ocasionales (ni siquiera en el NCPD saben de dónde proceden) han convencido a la policía de que hay que dejar en paz a Edgerunners, e incluso protegerla de LEDiv y NetWatch… de momento.

JOIE CHENG

Jefe Financiero

INT: 9 REF: 7 TEC: 5 FRI: 8 ATR: 9 SUE:7 MOV: 8 TCO: 6 EMP: 7 N.SAL: 6 MTC: -2

Joie (Joy), una bonita chino-americana de unos veinte años, es algo raro en el duro mundo del 2020: una idealista. Se unió a Contratos Callejeros para ayudar a la gente, y está muy preocupada por el rumbo que están tomando las cosas. Aunque no tiene problemas en decir que un trabajo es demasiado peligroso, o que no es ético, se ha resignado al hecho de que el resto del personal directivo no está de acuerdo con ella (en realidad no es así: Jacobs ha filtrado información al NCPD sobre algunos trabajos sólo al ver la oposición de Joie a ellos). Sigue en su puesto porque sabe que la compañía sigue haciendo cosas buenas, y espera al menos moderar la avaricia de los demás. Además necesita un trabajo, y su sueldo en Contratos Callejeros/Edgerunners es mucho mejor de lo que uno podría imaginar.

EVELYN CHRETIEN

Jefe de Operaciones

INT: 8 REF: 7 TEC: 5 FRI: 8 ATR: 8 SUE:7 MOV: 7 TCO: 6 EMP: 7 N.SAL: 6 MTC: -2

Evelyn, asignada a la supervisión de las operaciones cotidianas de Contratos Callejeros, es el motivo de su éxito. Presta una particular atención a Edgerunners y ha conseguido que la plantilla desarrolle cada vez más contactos. También ha autorizado la informatización de los lugares de encuentro y los pagos para estimular a las corporaciones a contratarlos. En persona es atractiva y dedicada. Necesita desesperadamente el éxito y odia quedar como una estúpida: el típico Ejecutivo. Su relación con Michael Hobson es un secreto muy bien guardado, y hará lo que sea para que así siga.



Operaciones en el mundo real

La mayoría de las operaciones de Edgerunner Inc. se llevan a cabo en la Red, ya que el anonimato es mucho mayor. Para cualquier trabajo en el que el contratante quiera dar el visto bueno a los empleados (normalmente los encargos más lícitos, con pocas actividades ilegales o en los trabajos más delicados en los que la discreción es absolutamente vital y el contratante quiere ver una cara a la que echar la culpa si algo sale mal) pueden llevarse a cabo discretas entrevistas en una de las salas de reuniones de los pisos superiores (los posibles empleados son llevados allí en AV), o en algún lugar neutral.

Aunque Edgerunners no garantiza apoyo o ayuda, si está en su mano hará algo por alguien en aprietos. Para ello mantiene diversos "pisos francos" (más bien cubos francos, vale, no te pongas así) por toda la ciudad, y en la cuarta planta dispone de varias habitaciones en las que la gente puede ocultarse.

Los contratantes normalmente mandan un correo electrónico a una cuenta en los DataTerms. Los datos del trabajo son descargados y comprobados cuidadosamente para limpiar posibles virus. De ahí pasan al buscador de la base de datos. Edgerunners exige el pago por adelantado (al que se ha llegado a un acuerdo tras varias negociaciones). Este dinero permanece en una cuenta de depósito hasta que la misión haya sido completada. La compañía suele quedarse el 20% del pago (abonado por el contratante) y tiene un porcentaje de cancelación del 25% de estos honorarios normales, aunque el trabajo no haya llegado a realizarse o no se haya completado satisfactoriamente. Las devoluciones por pifias o trabajos sin realizar se efectúan a las 24 horas de la fecha límite.

Operaciones en la Red

Aunque el diseño original es de una compañía de cuarta categoría con recursos limitados, las defensas informáticas de Edgerunner Inc. son impresionantes. Muchos grandes Netrunners se han prestado voluntarios para mejorar la protección, incluyendo a los infames D'Arque, Ronin Blanco, LiveWire y, se rumorea, Spider Murphy y el mismísimo Rache Bartmoss (¿Qué por qué? ¿Quién sabe por qué hace *nada* Rache?). Cualquiera que quiera penetrar en las bases de datos de Edgerunners se enfrenta a una elaborada estrategia defensiva de múltiples niveles diseñada para al menos frenar a quien pretenda irrumpir en el sistema, pidiendo ayuda por todas partes y probablemente atrayendo la atención de varios Netrunners de categoría dispuestos a dar unos azotes al que ha intentado terminar con una de las mejores fuentes de empleo.

Edgerunners ofrece dos servicios. Hay que proporcionar alguna información básica: un apodo, una contraseña, una cuenta de correo electrónico dataterm (o de cualquier otra BBS) al que Edgerunners pueda mandar sus mensajes y una forma de pago. Normalmente se utiliza una cuenta ciega o un banco, pero se puede utilizar cualquier método.

Tras rellenar esta página hay que cumplimentar un detallado perfil que será empleado para asignar el agente adecuado a cada trabajo. Se confía en la palabra de los futuros empleados, pero se recomienda no exagerar demasiado. Después de todo, se trata de su pellejo (Edgerunners recibe evaluaciones posteriores de sus clientes, que son incorporadas al perfil del empleado).

Cuando un Cyberpunk abonado se conecta verá su correo lleno de descripciones de misiones que se corresponden con su perfil. El motor que realiza las selecciones es sensible tanto al tiempo (si el plazo de réplica de un trabajo expira es automáticamente eliminado) como a las capacidades del sujeto. El otro servicio disponible es el uso del Motor de Búsqueda. Este sistema está hecho a medida para Cyberpunks. Sirve para encontrar rápidamente trabajos adecuados para ellos. El tiempo en el Motor no es gratuito, ya que se restará a los posibles beneficios de cualquier trabajo encontrado un eurodolar por cada diez minutos de conexión.

La descripción de las ofertas suelen ser vagas y poco definidas, pero incluyen la paga, las habilidades y características necesarias y un modo para contactar con el contratante. Se hace así por motivos legales. Como nadie ha indicado delito o acción alguna no se comete un acto de conspiración.

Edgerunners no asegura la veracidad de la descripción de los empleos, así como tampoco la exactitud de los perfiles de los empleados. Como se trata de un servicio anónimo es imposible pedir referencias o investigar pasados. Se han cometido algunos abusos, y se recomienda tener cuidado.

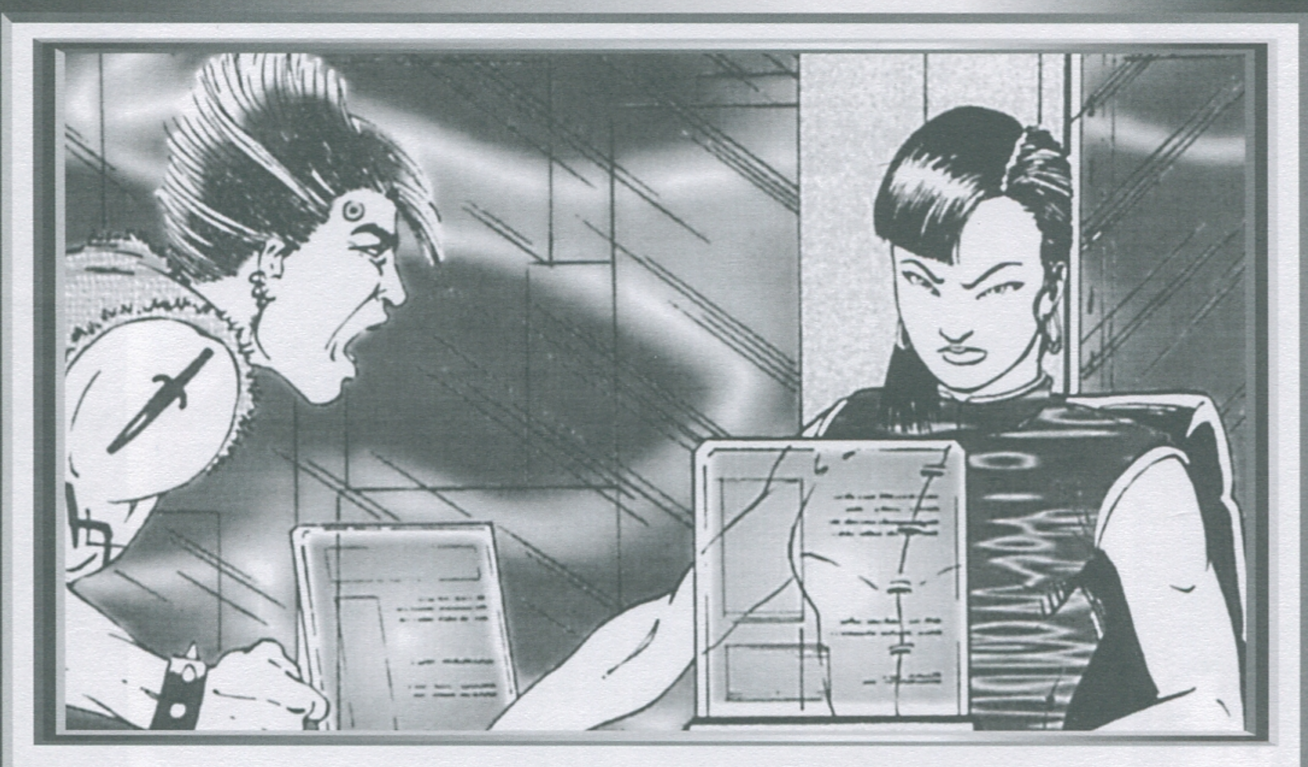
Descripción de las instalaciones

Contratos Callejeros se encuentra en el Barrio Noroeste de Night City (consulta la *Guía de Night City*). De un tiempo a esta parte la violencia de las bandas ha comenzado a afectar a la zona, por lo que la empresa está aumentando la seguridad.

El edificio es un antiguo bloque de oficinas que ha sufrido una importante reforma para su nuevo cometido. Tiene cuatro plantas y la fachada está forrada con armocrys sólido (CP35, PDE15 por segmento), con dos puertas en el centro que se abren a un gran atrio que se eleva hasta la planta superior. Unas escaleras a la izquierda llevan a la segunda planta. A la derecha hay dos ascensores. Alrededor del perímetro del atrio hay varios bancos y sofás orientados hacia un mostrador a la izquierda donde se dejan los perfiles y se conciertan entrevistas. Varias cámaras barren el lugar continuamente tras burbujas de vigilancia, pero la seguridad en general es baja: dos guardias con escopetas tras el mostrador. Un gran baño y una ducha (unisex) permiten asearse al que no pueda permitírselo antes de salir para un trabajo o una entrevista. El resto de la planta está ocupado por salas privadas, una de reuniones, un guardarropa para los empleados en la parte posterior (siempre cerrado, Dificultad 25) y una escalera trasera.

En la segunda planta está la mayoría de las oficinas de la compañía, así como diversas salas para realizar cualquier trabajo profesional disponible. La decoración es algo menos prác-





tica aquí. Hay macetas con plantas en las esquinas, el suelo está enmoquetado (no cubierto con linóleo) y las sillas y sofás están bien tapizados. Hay dos guardias de seguridad y una recepcionista tras un mostrador en un saliente sobre el atrio que sirve como vestíbulo de la segunda planta. También están aquí los aseos y salas de descanso de los empleados. Todas las habitaciones (salvo los baños) disponen de monitores de seguridad.

A la tercera planta sólo se puede acceder por los ascensores. La puerta de la escalera trasera está cerrada (el único modo de abrirla es contactar con la oficina de seguridad). Existe una puerta antiemergencias que dispara inmediatamente una alarma al ser abierta. En esta planta están las oficinas de los ejecutivos, la sala de ordenadores y la oficina de seguridad, así como casi todas las instalaciones de Edgerunner Inc. Evidentemente, la seguridad es mucho más importante. Los ascensores se abren a un pequeño vestíbulo con un mostrador de alta seguridad controlado por dos oficiales con MetalGear™ y armados con fusiles de asalto, que explicarán de forma educada que la zona es de acceso restringido. Las puertas que permiten acceder a la zona de despachos están cerradas, y aunque parecen de madera sintética son de núcleo de acero (CP20, PDE25) y se controlan desde la estación de seguridad.

Un interruptor de emergencia avisa inmediatamente a todos los guardias de seguridad, alerta a Jacobs y llama a varios Mercenarios de retén que viven en las proximidades (tiempo de respuesta: de 5 minutos a media hora). Si la situación lo exige también se puede avisar a la policía. Si se intentan forzar las puertas saltará una alarma en la sala de ordenadores, y a no ser que se introduzca inmediatamente una anulación el sistema sobrescribirá todos los archivos de Edgerunner con información aleatoria y juegos informáticos (el proceso se completa en veinte turnos –un minuto-, pero a partir del cuarto la información ya no será útil, ya que el sistema primero borra y luego reescribe).

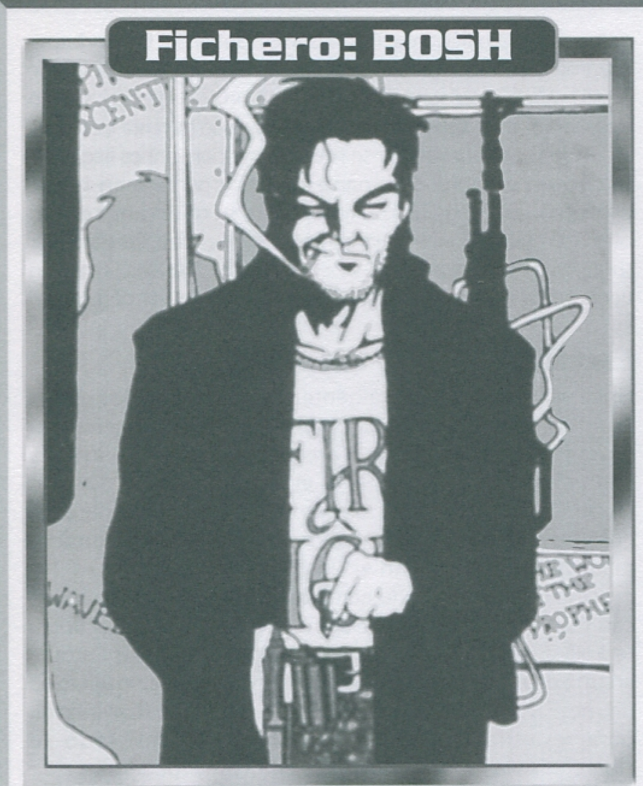
Los suelos están cubiertos con alfombras de calidad, muebles de madera sintética, luz indirecta y plantas en casi todas las esquinas. Cada uno de los directores dispone de un despacho, y hay alguno más libre (para un futuro crecimiento). La sala de ordenadores está al fondo, cerca de la oficina de seguridad (donde se guardan rifles de asalto y MetalGear para todos los guardias, así como varias armas cortas). Hay dos pequeñas salas de reuniones con una cocina entre ellas, así como dos cuartos menores para entrevistas.

En estos momentos la cuarta planta está casi vacía. Dos salas de reuniones se utilizan como almacén y tres de los despachos del fondo han sido convertidos en viviendas temporales (uno en sala de literas y los otros en suites para invitados, con dos dormitorios cada una). Su función original era ayudar a los empleados en una mala situación, pero normalmente se utilizan para ocultar temporalmente a un agente que esté siendo perseguido.

En la azotea está toda la maquinaria de refrigeración y calefacción, antenas para los celulares de la compañía y conexiones de datos, así como una zona reforzada para el aterrizaje de AVs.

SE ALQUILA

Fichero: BOSH



Apodo .... Bosh
Nombre Real .... Desconocido
Función ... Mercenario (Cazarrecompensas)
Edad 28

Historia

Nadie sabe con seguridad de dónde viene este errático cazarrecompensas. Sus conocidos dicen que fue policía en la zona de Nueva York durante varios años, pero que fue expulsado en el 2011 por atacar a un oficial superior. Supuestamente le había ordenado que matara a un chico que no había hecho nada, salvo salpicarle las botas con barro. Hubo una investigación y le quitaron la placa.

Bosh cayó en una depresión. No tenía interés en unirse al ejército, pero estaba aburrido y necesitaba acción. Volvió a su viejo distrito (en el que había sido asignado un nuevo comandante) y comenzó a cobrar recompensas. Tras un par de muertes y capturas convenció al nuevo comandante para que le diera un "bip caliente", el minitransmisor que utilizan los policías encubiertos cuando necesitan ayuda. Tras desmantelar una importante red de pornografía y *snuff* se ganó la confianza de todo el departamento.

Estilo

Cuando va tras una presa Bosh se vuelve obsesivo. Antes de moverse aprende todo lo posible sobre el objetivo, a veces siguiendo durante un tiempo al desafortunado en espera del momento adecuado. Normalmente necesita investigar algo, así que utiliza una serie de disfraces y personalidades falsas. Tiene diversos carnés con nombres supuestos y siempre está preparado para hacer otro que se adecue al encargo.

Cuando ya conoce al objetivo no ceja en su caza hasta que cumple el contrato. Esto puede llevarlo por todo el país, por lo que a menudo viaja con policías de autopista o grupos de nómadas. Tiene diversos amigos y enemigos por todos los E.E.U.U.

Lo más inquietante es su personalidad. Normalmente es hablador, amigable y tranquilo, con comentarios sarcásticos y citas graciosas, pero cuando entra en faena se vuelve morboso y oscuro. Lo peor es que siente un placer casi obsceno al cazar a sus presas, ya sean vivas o muertas. Más raro aún es su gusto por la comida basura. Sus hábitos alimenticios harían caerse de espaldas a un pijo corporativo. Es normal verlo mascando cualquier cosa repugnante.

Como todos los cazarrecompensas, suele tener graves problemas de liquidez y está siempre buscando misiones. Entre trabajos se enreda por diversión en guerras privadas (normalmente contra maleantes locales). En el fondo sigue siendo un policía y odia la situación de las calles. Por tanto, aceptará cualquier trabajo por pequeño e insignificante que sea. Nota: Bosh hace sus deberes antes de atacar, así que no dañará a nadie que "no lo vaya pidiendo". Nadie está seguro de lo que esto significa, pero el caso es que es difícil engañarle para cometer un simple asesinato.

Características

INT: 7	TEC: 3	REF: 10	FRI: 8/9
SUE: 6	ATR: 5	EMP: 5	MOV: 6
TCO: 6/8	Rep: 4		

Habilidades

Sentido del Combate +6, Advertir +8, Armas Cortas +6, Artes Marciales (Thamoc, *Chrome3*) +6, Atletismo +6, Buscar Libros +4, Combate Cuerpo a Cuerpo +4, Conocimiento de la Calle +5, Disfraz +4, Educación +2, Esconderse/Evadirse +2, Fusil +6, Interrogatorio +4, Persuasión +5, Sigilo +5, Vigilar/Rastrear +5

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión de Arma Inteligente), Sandevistan, Amplificador olfativo
- Implante de hueso y músculo
- Ciberojo (con SP, IR, AD y Ojo Rápido –*Chromebook 1*–)
- Ciberojo (con TER y P+)
- Zócalo con Chip policial, Antiestrés y de Ambidestreza (los tres en *Chromebook 1*) y un CriptoChip (*Chromebook 3*)



Fichero: LINCE



APODO .... LINCE
NOMBRE REAL .... LYNDA KOROLEV
FUNCIÓN .... MERCENARIA
EDAD 29

Historia

La portada de Newsweek del 19 de febrero de 1997 muestra una premiada fotografía de una niña empuñando una pistola fundida de polímero de un solo disparo. Se la ve mirando con los ojos muy abiertos las ruinas de Coney Island tras los tres días de revueltas que destruyeron el lugar. La chica está sucia y demacrada, sangrando por un gran corte en su frente. Las calles están llenas de escombros y al fondo puede verse el cuerpo muerto de un policía. El artículo se llama: "América: el fin está aquí" y habla sobre la desintegración de los Estados Unidos.

La niña es Lynda Korolev.

Lince entró en la escena de bandas durante su adolescencia. Su iniciación fueron múltiples palizas y una violación. Equipada con sus nuevas garras comenzó a abrirse paso en el barrio de Brighton Beach. Consiguió la aceptación completa al asesinar a su madre drogadicta. Durante los años siguientes las bandas asolaron Nueva York, y Lince se sumó encantada al caos.

A los 17 casi todos sus compañeros habían muerto o lo estaban pasando muy mal. Habían llegado nuevos grupos, y el golpe definitivo llegó cuando los Sacerdotes del Dolor despedazaron a su hermano con una sierra mecánica. La invasión de Brasil ya había comenzado y Lynda se unió al ejército, siendo asignada al 1º de Cibercaballería, donde sirvió durante tres años.

Al volver a Nueva York se mezcló en operaciones ilegales y se hizo un nombre. Su amante (la única persona en la que confiaba) se la juego a unos europeos, y su muerte representó otro duro golpe. Ha trabajado algunas veces con Cerebro (ver su archivo), y a veces se la ve con él entre trabajos. También tiene tratos ocasionales con Acción Afirmativa (ver pág.60).

Estilo

Lince es brusca y dura. La gente que la conoce dice que es "sutil como una tubería de plomo". Prefiere el aspecto tradicional de motorista y no le preocupa en absoluto la moda contemporánea. Su actitud es el resultado de sus días con las bandas. Odia a todos los europeos, especialmente a los euromercenarios. También a los orbitales, ya que considera la OCT una extensión exclusiva de Europa.

Lince está intentando cambiar su actitud. Se ha quitado casi todo el ciberequipo de sus días con la banda y acude a terapia cuando se acuerda. A pesar de su odio por Europa, en una ocasión Cerebro necesitó músculo y estuvo allí todo un mes . Durante este periodo recibió euroterapia avanzada para restaurar su humanidad y cambió casi todo su ciberequipo a gran escala por miembros verdaderos.

Lince sigue teniendo problemas. Le gustan demasiado las fiestas y se gasta el dinero en drogas del siglo veinte como el hachís y la marihuana (algo caro, hoy en día). Está desesperada por recordar su humanidad, pero la situación no se lo permite. Sólo el tiempo dirá si consigue superar su pasado o se quema en el intento.

Características

INT: 9	TEC: 4	REF: 8/9	FRI: 10
SUE: 8	ATR: 8	EMP: 6	MOV: 9
TCO: 5	Rep: 5		

Habilidades

Sentido del Combate +6, Abrir cerraduras +2, Advertir +7, Armas Cortas +6, Artes Marciales (Karate) +6, Atletismo +8, Conducir +4, Conocimiento de la Calle +5, Fusil +6, Interrogatorio +4, Intimidar +6, Resistir Tortura/Drogas +3, Robar Bolsillos +2, Seducción +2, Sigilo +5, Supervivencia +4, Vigilar/Rastrear +4

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con dos juegos de conectores interface (conexión de Arma Inteligente), Kerenzikov (1 nivel), Potenciador Maestro (Soldado de Fortuna1)
- Ciberojo izquierdo (con IR, AD, SP y Ojo Rápido –*Chromebook 1*–). Ciberojo derecho (con LT, TE, TER y AI)
- Blindaje subcutáneo (CP 8 en el torso –*Chromebook 2*–)
- Biomonitor, zócalo con los Chips Antiestrés, Trance Mortal, Ambidestreza y Adrenalina/Endorfina (todos de *Chromebook 1*)

Fichero: SABLE



Apodo .... Sable
Nombre Real .... Desconocido
Función .... Mercenaria
Edad 25

Historia

Sable creció entre los restos de los suburbios de Seattle. Cuando tenía cinco años sus padres la vendieron a un matasanos para comprar droga. Hubiera sido despedazada y vendida en trocitos, pero el destino quiso intervenir. El doctor que la había comprado no conocía bien la zona y mientras volvía a casa fue atacado bajo la autopista. Los pandilleros ni siquiera repararon en la niñita en el coche en llamas. A kilómetros de casa, Sable escapó y vagó por las calles, uniéndose a las grandes colonias de indigentes bajo las carreteras.

Fue "adoptada" por una banda de jóvenes del centro de Seattle. Aprendió a luchar y a matar, a sangrar, a soportar una paliza y a propinarla. Sus "hermanos y hermanas" le enseñaron las lecciones de la crueldad y la perversa camaradería. Hacia su duodécimo cumpleaños había sido arrestada decenas de veces, pero nunca estuvo dentro más de un mes seguido. Una y otra vez regresaba a las calles.

Cuando contaba 16 años su banda se reunió en las colinas de Seattle para enfrentarse a sus eternos rivales. La lucha duró siete minutos, y al aclararse el humo Sable vio a todos sus compañeros muertos o agonizantes. Malherida y afectada por las drogas de combate huyó, matando a cuanto rival se puso en su camino.

Intentó varias veces salir de las calles, pero ni siquiera la policía de Seattle la quería. Los C-SWAT buscaban reclutas, pero no estaba tan loca, y al ejército ni siquiera lo tuvo en consideración. Les acababan de patear el culo en Venezuela. Fue casi inevitable que cayera en el nicho clásico del samurai callejero.

Estilo

Desde entonces Sable ha pegado, escoltado, robado, saboteado, extraído... Es un agente estrictamente libre y acepta tanto dinero como otras cosas: armas, chips de habilidad, la última droga de combate... Haz una oferta, y si la considera justa será tuya (aunque intentará no meterse más cromo si puede evitarlo, salvo que sea algo absolutamente geeeenial).

No se levanta tarde, no sale en las fiestas, no baila, no canta, no sonríe o hace nada remotamente divertido. En su tiempo libre bebe, prepara drogas, ve el holovídeo o juega con el baile cerebral apostando (los jugadores locales la tienen bien considerada). Desprecia la cultura festiva del 2020 y sólo la tolera porque es donde encuentra trabajo. Sabe cómo mostrar respeto por sus posibles jefes, qué decir en la calle y cómo comportarse en público, pero eso es todo. No es el típico bloque de hielo. No disfruta matando y tampoco se arrepiente cuando lo hace. No vive por la emoción del combate. No tiene opinión sobre su trabajo, ni sobre absolutamente nada. Hace lo que es necesario. Punto. Después de tantos años de drogas, abusos y una vida de bandas sólo reacciona a las motivaciones humanas básicas. Si se le pregunta, se siente "bien, supongo".

Características

INT: 6	TEC: 3	REF: 9	FRI: 8
SUE: 6	ATR: 7	EMP: 5	MOV: 6
TCO: 7	Rep: 3		

Habilidades

Sentido del Combate +5, Advertir +6, Armas Cortas +7, Atletismo +7, Baile Cerebral +5, Combate Cuerpo a Cuerpo +5, Conducir +3, Conocimiento de la Calle +5, Esconderse/Evadirse +4, Intimidar +5, Pelea +7, Resistir Tortura/Drogas +4, Sigilo +6, Vestuario y Estilo +2

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión de Arma Inteligente), Kerenzikov (1 nivel)
- Ciberpierna derecha (con REAL, POC, BLIN). Ciberpierna izquierda (con REAL, ESA, BLIN)



Fichero: CRISTA MARGARET



APODO .... NINGUNO
NOMBRE REAL .... CRISTA MARGARET
FUNCIÓN... MERCENARIA (CAZARRECOMPENSAS)
EDAD 30

Historia

Crista, de familia del este de Europa, sirvió durante cuatro años en el ejército de los E.E.U.U., periodo durante el que forjó amistades duraderas (y tuvo escarceos) con algunos soldados de su compañía. Tras dejar el servicio viajó con el grupo nómada las Ratas de Acero, con el que estuvo dos años y en el que se ganó el respeto. Al volver a Los Angeles hizo un amigo en el LAPD que le enseñó las calles y le hizo comprender que sus "talentos" podían ser útiles para el público en general. Se convirtió en cazarrecompensas.

Por desgracia, esta actividad le trajo problemas con una gran corporación americana, molesta porque hubiera arruinado una de sus operaciones ilegales (al capturar a un grupo de exconvictos en su nómina).

La compañía la acusó de asesinato y consiguió que perdiera su licencia durante un año.

Aunque sólo fue algo temporal, Crista sigue enfadada. No sabe qué hará al respecto, pero está dispuesta a apoyar cualquier acción callejera que pueda causar algunos problemillas a la corporación en cuestión.

Estilo

Crista comenzó en este peligroso negocio para llegar a fin de mes, pero poco a poco comenzó a disfrutar con el peligro y la emoción.

Aprendió a caminar con estilo con una automática al costado y cultiva la imagen de tía buena y tonta. Viste ropa normalmente considerada molesta en combate (minifalda y tops ajustados), pero ella lo ha convertido en una ventaja al conseguir sorprender a sus oponentes con su aspecto y actitud bobalicona, convirtiéndose en un instante en una dura veterana. Para aumentar su reputación suele utilizar lentillas extrañas, normalmente ojos de reptil o calaveras.

Características

INT: 6	TEC: 4	REF: 7/8	FRI: 10
SUE: 4	ATR: 7	EMP: 9/4	MOV: 6
TCO: 8/10	Rep: 3		

Habilidades

Sentido del Combate +6, Advertir +4, Armas Cortas +2, Armería +2, Arreglo Personal +4, Artes Marciales (Savate) +4, Atletismo +5, Conducir +4, Conocimiento de la Calle +6, Disfraz +3, Educación +2, Esconderse/Evadirse +3, Interrogatorio +2, Intimidar +4, Motocicleta +2, Persuasión +2, Primeros Auxilios +2, Resistencia +2, Sigilo +3, Subfusil +6, Supervivencia +2, Vestuario y Estilo +4, Vigilar/Rastrear +3

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión de Arma Inteligente, Vehículo), Kerenzikov (2 niveles), Potenciador Maestro, Editor de Dolor
- Zócalo con los chips Identificador Digitono, Amante Máximo, Antiestrés, Adrenalina/Endorfina y Policial +3 (todos de *Chromebook 1*).
- Elevador de adrenalina, Biomonitor, Corazón descentralizado y Ciberhígado (ambos de *Chromebook 1*)
- Implante de hueso y músculo, Tejido dérmico (CP12)
- Ciberojo izquierdo (con LT, CD, CC). Ciberojo derecho (con SP y P+ –Chromebook 1–)



Fichero: BRUCE



Apodo	Ninguno
Nombre Real	Bruce ¿?
Función	Mercenario (Soldado)
Edad	32

Historia

Bruce nació en un grupo nómada y lleva moviéndose desde que tiene uso de razón. Llegó muy joven a los E.E.U.U., pero no renunció a su ascendencia australiana. Sirvió como especialista en armas pesadas en pequeñas guerras en Sudamérica y África, primero como soldado en el ejército de los E.E.U.U. y más tarde como mercenario.

Vive por la emoción y hace las cosas sin pensárselas dos veces. Suele ser violento y antisocial, incluso con sus compañeros. El tema de sus padres es para él especialmente sensible, y se cobrará una dolorosa venganza contra cualquier afrenta al respecto, real o imaginada.

Reaccionar siempre antes de pensar ha metido a Bruce en numerosos problemas, dejando un reguero de enemigos entre sus camaradas mercenarios y ex-jefes. También ha hecho algún amigo: un ejecutivo de Raven Microcyb (al que el grupo de Bruce salvó de un intento de extracción muy bien preparado) le debe un considerable favor. En otro momento ayudó a una unidad SWAT, cubriéndolos con su fuego durante la emboscada de unos pandilleros. Ha tenido varios romances cortos pero apasionados y una única relación seria, que terminó cuando ella aceptó un trabajo de guardaespaldas.

Estilo

Cree más en el grupo que en las individualidades, y siempre trata de mantener la cohesión, aun a costa de algún sacrificio. Se ha enfrentado con sus superiores siempre que estos trataban de sacrificar a su unidad de forma innecesaria. Disfruta contando historias bélicas y luchará encantado al lado de alguien a quien acaba e conocer, siempre que tenga experiencia militar.

Como prefiere las armas grandes se ha ganado el apodo "Fuerza Máxima"... aunque la mayoría de las veces la fuerza mínima hubiera sido igual de efectiva. Su lema es estar siempre preparado para repeler adecuadamente un ataque con fuego pesado (su cerebro no parece haber registrado todavía que si atrae el fuego pesado es porque siempre lleva las mayores armas).

Características

INT: 5	TEC: 6	REF: 8/9	FRI: 7
SUE: 5	ATR: 5	EMP: 9/5	MOV: 2
TCO: 9/11	Rep: 3		

Habilidades

Sentido del Combate +7, Advertir +7, Armas Pesadas +6, Armas Pesadas Montadas +3, Arreglo Personal +2, Atletismo +7, Combate Cuerpo a Cuerpo +4, Conducir +4, Fusil +6, Intimidar +5, Manejar Maquinaria Pesada +1, Mecánica Básica +3, Persuasión +3, Resistencia +5, Seducción +2, Supervivencia +5, Vestuario y Estilo +1

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión de Arma Inteligente), Kerenzikov (2 niveles), Potenciador Maestro (Soldado de Fortuna 1), Editor de dolor
- Zócalo con chips Antiestrés, Adrenalina/Endorfinas, Ambidestreza, Pescado con Patatas (todos de *Chromebook 1*)
- Implante de músculo y hueso, Tejido Dérmico (CP12), Anticuerpos optimizados, Tejido dérmico salvavidas y Nanotecnología antiplagas (los dos últimos de *Chromebook 1*)
- Ciberojo izquierdo (con AI, SP, AD y LT)
- Corazón descentralizado (*Chromebook 1*)

Fichero: HOMBRE DE CROMO



APODO .... HOMBRE DE CROMO
NOMBRE REAL .... DESCONOCIDO
FUNCIÓN .... MERCENARIO
EDAD .... DESCONOCIDA

Historia

Nadie sabe nada sobre el "Hombre de Cromo" antes de que comenzara a trabajar como matón en un cuchitril para amantes de la música radical. Su pasado es obviamente militar, pero se niega a hablar de su vida anterior, diciendo que él nació hace poco, al convertirse en ciborg. Se ha labrado rápidamente una reputación de loco, a un paso de la ciberpsicosis.

Al Hombre de Cromo no le importa el número de enemigos, su potencia de fuego o su estado mental, así que está muy bien valorado (aunque no en lo personal) por muchos grupos de cyberpunks. Parece haber gastado una más que considerable fortuna en su ciberequipo y en escultura corporal. Fue diseñado por el reconocido Eji de Tokio y está valorado en más de 20,000 euros. Ha sido esculpido para parecer un cruce entre un caballero y un motor orgánico.

Probablemente estuviera al borde de la psicosis antes de convertirse en un coloso blindado, y desde entonces se ha hecho aún más extraño y violento. Suele vivir en un mundo propio, ignorando a la gente y obedeciendo sus impulsos incomprensibles, lo que le ha llevado a atravesar zonas prohibidas de las corporaciones o las bandas de camino hacia cualquier otro lugar.

Estilo

Su rasgo más destacado es la furia asesina en la que se sumerge si su cuerpo es arañado o mellado. Se sabe que ha matado a miembros de dos bandas competidoras por haberse metido en medio de un tiroteo y haber recibido una ráfaga.

No le gusta trabajar, pero hasta él necesita comer (y en su caso, la suma dedicada a pulimentar y reparar el cromo es considerable) y por tanto acepta cualquier cosa que le ofrezcan, sin importar los riesgos. Le gusta acercarse a sus oponentes, utilizando su fuerza bruta y sus destripadores para despedazarlos literalmente. Durante los trabajos ignora cualquier orden que se le dé si hay una vía directa para resolver las cosas. Esta actitud suele terminar con la muerte de la oposición… y la de sus compañeros.

Características

INT: 7	TEC: 6	REF: 9	FRI: 5
SUE: 7	ATR: ?/10	EMP: 9/2	MOV: 16
TCO: 10	Rep: 3		

Habilidades

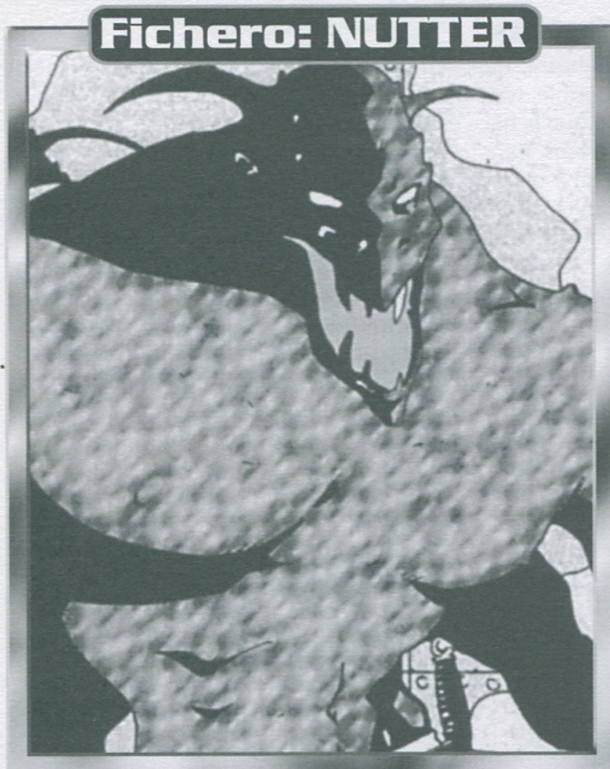
Sentido del Combate +7, Advertir +5, Armas Cortas +7, Atletismo +7, Bailar +5, Cibertecnología +5, Combate Cuerpo a Cuerpo +7, Conducir +4, Electrónica +4, Fusil +7, Intimidar +4, Mecánica Básica +4, Proeza de Fuerza +5, Resistencia +4, Resistir Tortura/Drogas +4, Vestuario y Estilo +5, Vida Social +5

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con 2 juegos de conectores interface (conexión de Arma Inteligente y Vehículo)
- AudioVox (con Patrón de Voz y Lengua Viperina –ambos de *Chromebook 1*–)
- Ciberojo izquierdo (con AD,LT, SP y P). Ciberojo derecho (con AD, AI, TER y Ojo Rápido –*Chromebook 1*–)
- Ciberoído (con EA, RD, DT, CF, DM, AVZ, RAS, AN)
- 2 Ciberbrazos (con SUPR, FD, AR, MDS y Tenaza Táser – *Chromebook 1*–)
- 2 Ciberpiernas Como una Bala (Soldado de Fortuna 1) con SUPR
- Casco, Blindaje facial y Blindaje para el torso (todo con SUPR)
- Corazón Descentralizado y Ciberhígado (ambos en *Chromebook 1*), Implante Mr. Studd
- Implante de músculo y hueso



Fichero: NUTTER



Apodo .... Nutter
Nombre Real .... Jean-Claude Monroe
Función .... Mercenario
Edad 29

Historia

Proceder de una arcología canadiense no patrocinada por las corporaciones puso al joven Jean-Claude en desventaja. Sin educación, siempre aburrido, no veía perspectivas de futuro. Su madre murió y sus hermanos y hermanas fueron expulsados de su piso. Se separaron. Jean-Claude se unió a los Marines, donde aprendió algo: a combatir.

Tras dos campañas (una en Centroamérica) dejó el cuerpo y se unió a una pequeña empresa especializada en seguridad corporativa. Su aire de profesionalidad lo llevó rápidamente a realizar arriesgados trabajos como guardaespaldas. Su éxito en esta función hizo que muchos ejecutivos le debieran favores. Jean-Claude es muy feliz con estas deudas. Ha decidido retirarse tras pasar cinco años en el mundillo, y está buscando algún trabajo ocasional arriesgado para mantenerse en forma e interesado en la vida.

Estilo

"Nutter" (como se le conoce) descubrió que al proteger a alguien es mejor (y más discreto) intimidar que matar. Recordando las incontables horas de dibujos animados de espadas y caballeros que veía en la arcología, comprendió que un enorme dragón con aliento de fuego asustaría a todos salvo a los más valientes. Invirtió casi todos sus ahorros en un cuerpo "Dragón" (con todas las bonificaciones de combate y la terapia que pudo pagar) y nunca ha lamentado esta decisión. Su armamento incorporado (garras, lanzallamas y cola de combate) le ha salvado a él y a su protegido en numerosas ocasiones en que la oposición le creía desarmado.

Es un tipo frío, no tiene amigos y no se relaciona mucho (salvo con sus ex-compañeros). Atiende sólo a sus asuntos y le gusta que los demás hagan lo propio, aunque es tolerante. Siempre anda buscando algo que lo mantenga "interesado en la vida", por lo que acepta cualquier trabajo fuera de lo común.

Características

INT: 6	TEC: 5	REF: 7/8	FRI: 7
SUE: 10	ATR: 5	EMP: 8/4	MOV: 7
TCO: 10	Rep: 3		

Habilidades

Sentido del Combate +6, Advertir +6, Armas Cortas +4, Armas Pesadas +1, Armería +1, Arreglo Personal +1, Atletismo +6, Combate Cuerpo a Cuerpo +4, Conducir +4, Conocimiento de la Calle +6, Fusil +4, Intimidar +5, Idioma Nativo (Francés), Idioma (Inglés) +6, Manejar Maquinaria Pesada +2, Persuasión +2, Pilotar Vehículo de Empuje Vertical +2, Política Corporativa +3, Resistencia +2, Resistir Tortura/Drogas +1, Vestuario y Estilo +3

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con 2 juegos de conectores interface (conexión de Arma Inteligente y Vehículo), Kerenzikov (2 niveles), Potenciador Maestro (Soldado de Fortuna 1)
- 2 Ciberojos (con AD, LT en los dos y TE/SP en ojos separados)
- Ciberoído (con AN, EA, ES)
- Blindaje subcutáneo (CP18 en el torso)
- Zócalo con una amplia variedad de chips de habilidad para exteriores.
- Biomejora "Forma de dragón" con alteración de piel (escamas gruesas, CP12), garras naturales, cola de combate (todos en *Chromebook 2*) e implante lanzallamas Spitfire de NovelTech (es como el Kendachi Dragon de *Chromebook 1*)



Fichero: MIHOSHI ONI

Apodo	Ninguno
Nombre Real	Mihoshi Oni
Función	Mercenaria
Edad	27

Historia

Siguiendo los pasos de su hermano (y beneficiándose de un tiempo algo más iluminado), Mihoshi Oni se unió a la Yakuza, de la que aprendió todas las habilidades de combate que necesitaría para sobrevivir en las calles. Debido a su predisposición hacia el asesinato le asignaron todos los trabajos sucios.

Fue creciendo y aprendiendo de muchos maestros de la espada y el movimiento silencioso. Era una alumna disciplinada y se convirtió en una experta en las artes "más antiguas". Fue implicada en dos asesinatos, así que la ocultaron para evitar su arresto y en silencio abandonó la Yakuza. No la consideran completamente retirada, pero Mihoshi está labrándose una reputación independiente como *yojimbo* (guardaespaldas).Todavía no ha tenido problemas con sus ex-jefes, pero el momento podría llegar.

Estilo

Mihoshi, que siempre trató de hacer su trabajo lo mejor posible, trata de ser la mejor en todo. Es muy competitiva, lo que la hace exhibirse en momentos inadecuados o peligrosos. Para mostrar a todo el mundo sus talentos se embarca en las misiones más difíciles para estar siempre al límite. Cree seriamente que el único modo de probar su valía es poner la vida sobre la mesa.

Juega con los oponentes secundarios para experimentar la emoción de la caza, engañándolos para que cometan un error y luego castigándolos. De los enemigos más capaces o habilidosos trata de deshacerse inmediatamente. Es una solitaria y prefiere separarse de los grupos para hacer el trabajo por su cuenta. Le gusta acercarse y utilizar sus espadas para terminar con los oponentes.

Características

INT: 6	TEC: 4	REF: 8/9	FRI: 10
SUE: 5	ATR: 10	EMP: 9/2	MOV: 5
TCO: 7/9	Rep: 3		

Habilidades

Sentido del Combate +6, Advertir +5, Armas Cortas +5, Arreglo Personal +2, Atletismo +6, Combate Cuerpo a Cuerpo +7, Conducir +2, Conocimiento de la Calle +4, Disfraz +3, Educación +3, Esconderse/Evadirse +4, Idioma Nativo (Japonés), Intimidar +4, Percepción Humana +4, Persuasión +3, Resistencia +1, Seducción +3, Sigilo +7, Vestuario y Estilo +2, Vigilar/Rastrear +4

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión de Arma Inteligente y DataTerm), Kerenzikov (2 niveles), Potenciador Maestro, Editor de dolor, Amplificador táctil
- Tejido dérmico (CP12), Tejido dérmico salvavidas (*Chromebook 1*), Implante de hueso y músculo, Nanocirujanos
- Elevador de adrenalina, Detector de movimiento, Señora de la Medianoche e Implante anticonceptivo, Biomonitor con dispositivo "hombre muerto" de Trauma Team.
- Corazón descentralizado y Ciberhígado (ambos de *Chromebook 1*)
- Zócalo con chips de Idioma inglés y Seguridad electrónica, además de otros
- Ciberojo (con SP, UV,AI, AD)

Nota: Tanto el Ciberojo como el Procesador neuronal de Mihoshi están escudados contra IEM.



Fichero: BRYCE



Apodo	Bryce
Nombre Real	Desconocido
Función	Periodista
Edad	31

Historia

"Bryce" es el apodo de uno de los reporteros más queridos (y odiados) de los E.E.U.U. Su nombre real está bien guardado por Net News 54 (se rumorea que Bryce es el verdadero), y por motivos de seguridad no tiene dirección permanente.

Su familia desapareció durante el terremoto que destruyó Los Ángeles. Fue encontrado por un grupo de policías corporativos que estaba "barriendo" indigentes para trabajar en las instalaciones de la corporación.

Era más joven que el resto de muchachos con los que comenzó a trabajar y tuvo suerte, ya que terminó en una oficina en la brutal instalación laboral de East Lubbock de Petrochem. Tuvo más suerte aún cuando un director decidió adoptarlo para su mujer estéril. Tras los escándalos que obligaron a cerrar el complejo se mudaron al este, donde su padre llegó a Director General de Petrochem Nueva Jersey. Un entorno gris y unas condiciones laborales hostiles hicieron poco por mejorar su opinión sobre el mundo corporativo.

Sus padres adoptivos lo llevaron a buenas escuelas, y a pesar del interés de estos porque se uniera a Petrochem se decidió por el periodismo de investigación, una mala elección en una era en la que nada es lo que parece. Bryce trabajó en algunos diarios escolares (limpios y censurados) de los que fue expulsado por los temas "sensibles" de sus historias. Tras terminar el instituto fue captado por gente de Net News 54.

Sin olvidar sus raíces en East Lubbock comenzó a investigar chanchullos corporativos, haciéndose numerosos enemigos en su primer año y estando dos veces al borde del despido. Sabía que los ejecutivos no eran los únicos que fastidiaban el mundo: el gobierno era igual o peor. En el 2015 forzó al gobernador de Florida a admitir que había ordenado a la Guardia Estatal atacar su habitación del motel durante una investigación sobre unas manipulaciones genéticas de los cultivos (cortesía de Biotechnica). Hacia su tercer año ya había ganado el equivalente corporativo de un Pulitzer por sus reportajes sobre las guerras de bandas en Night City, entrevistando a los nómadas callejeros y a los matones en plena acción.

Estilo

Bryce no aparece en antena todas las noches. Escribe su columna diaria (en una importante screamsheet nacional) desde diferentes lugares. Tiene una oficina en el edificio de Net News 54 en Night City, pero nunca va allí. Aparece cada pocas semanas en las noticias de las siete con una nueva historia bomba. El público lo adora.

Los que han trabajado con él dicen que es difícil de soportar. Suele dar la imagen de un maníaco hiperactivo al que sólo le preocupan las audiencias. Utiliza esta fachada en su provecho, apareciendo cuando menos se le espera en su búsqueda de la verdad. La compañías de noticias han tratado muchas veces de detener sus historias.

Bryce lleva dos meses sin aparecer por antena, y se comenta que está a la caza de una gran historia. Normalmente se le puede localizar extendiendo la palabra por las calles de algunas ciudades (elegidas por él).

Características

INT: 9	TEC: 6	REF: 6	FRI: 8
SUE: 5	ATR: 7	EMP: 7	MOV: 7
TCO: 7	Rep: 8		

Habilidades

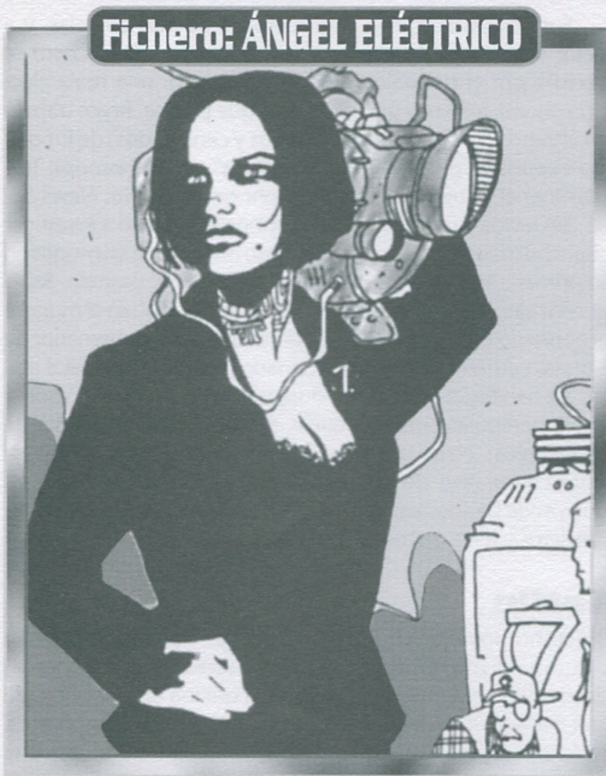
Credibilidad +7, Advertir +5, Armas Cortas +3, Atletismo +4, Buscar Libros +5, Combate Cuerpo a Cuerpo +4, Composición +7, Conocimiento de la Calle +6, Educación +4, Fotografía y Filmación +4, Fusil +1, Interrogatorio +5, Pelea +5, Percepción Humana +5, Persuasión +7, Sigilo +5, Vida Social +4

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión de DataTerm), Sandevistan
- Ciberojo (con Videotransmisor –*Chromebook 1*–, AI, TE, AD, TER, MO)
- Ciberoído (con AN, ES, CGD)



Fichero: ÁNGEL ELÉCTRICO



Apodo .... Ángel Eléctrico
Nombre Real .... Sara Mitchell
Función .... Periodista
Edad 26

Historia

Criada entre ordenadores, Sara estaba inmersa en la jerga de la "autopista de la información" y en los diversos trabajos de su familia con estos sistemas para las emergentes corporaciones multinacionales. Acudió a la universidad para estudiar informática, pero sus intereses estaban en otros campos, por lo que abandonó esta carrera por la de periodista. Se graduó con honores, pero volvió a los ordenadores y se encontró informando (como independiente) sobre la explosión de la Red por todo el mundo. Estuvo en el momento adecuado en el lugar correcto, ya que era capaz de comprender aquel nuevo reino y tenía las habilidades para comunicarse con la audiencia.

Así atrajo la atención de Network 54/Gran Bretaña, que trató de captarla con un contrato de larga duración para realizar un programa de noticias sobre la Red titulado "La hora de Ángel" (debido a su seudónimo en la Red). El programa se ha convertido en uno de los de no-ficción más vistos en Network 54, especialmente en Gran Bretaña y el continente (donde a menudo se prohibe), combinando el documental con los cotilleos. Sara trabaja duro para descubrir ilegalidades en la Red, haciéndose amigos (algunos no deseados, como Netwatch) y montones de enemigos corporativos.

Es una joven despreocupada y agradable cuyo objetivo es que la Red sea accesible para todos, no sólo para una elite.

Justifica que se haya "vendido" a Network 54 diciendo que así consigue libertad para hacer su trabajo sin encadenarse a la línea empresarial de Network.

Estilo

Al principio trabajaba sola, y así prefiere seguir. A veces se ha visto en situaciones peligrosas y potencialmente mortales, logrando una noticia por pura suerte o gracias a la intervención de algún buen amigo. Puede ser muy manipuladora, y hará casi cualquier cosa por lograr una buena historia, especialmente si incrimina a alguna corporación. Por ejemplo, se ha unido a diversos grupos y causas para investigar en una dirección concreta, abandonándolos una vez conseguido su objetivo.

Ahora que es una de las principales reporteras de Network 54 en la Red, sus jefes están preocupados por su seguridad. Se le ha asignado un pequeño pero selecto grupo para apoyarla durante su trabajo, pero a ella no le gusta. Hoy en día es imposible no perder algo de libertad al firmar un contrato, y no le importaría buscar otro trabajo…

Características

INT: 7	TEC: 5	REF: 6	FRI: 8
SUE: 5	ATR: 10	EMP: 9/8	MOV: 4
TCO: 6/8	Rep: 5		

Habilidades

Credibilidad +7, Advertir +5, Arreglo Personal +4, Artes Marciales (Aikido) +5, Buscar Libros +3, Composición +5, Conocimiento del Sistema +3, Educación +5, Entrevista +4, Experta (Rumores en la Red) +7, Interpretar +4, Percepción Humana +5, Persuasión +6, Seducción +2, Vestuario y Estilo +4, Vida Social +5

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión con Cibermódem)
- Zócalo con los chips, Antiestrés y Fotomemoria RAM (estos dos últimos de *Chromebook 1*), así como varios chips de habilidades.
- Implante de hueso y músculo, Anticuerpos optimizados, Tejido dérmico salvavidas (*Chromebook 1*)
- Ciberojo izquierdo (con LT, MV y P). Ciberojo derecho (con la opción Videocámara/Transmisor de *Chromebook 1*)
- Ciberoído (con AN, CMG, ES, AVZ)
- AudioVox con Lengua Viperina (*Chromebook 1*)
- Biomonitor, Grabador de Audio/Vídeo



Fichero: CHINA DAHL



Apodo .... Ninguno
Nombre Real .... China Dahl
Función .... Periodista
Edad 25

Historia

China Dahl creció en una segura zona corporativa, hija de un empleado menor en una de estas compañías. La escuela corporativa le enseñó a respetar a sus padres, a sus compañeros y a la empresa por encima e todo. Era feliz en su microcosmos y se convirtió en una buena fotógrafo. Le encantaba estar rodeada de gente. La reservaron un puesto en el departamento de relaciones públicas de la compañía, que le pagó la universidad.

Allí descubrió que los medios de comunicación corporativos ocultaban gran parte de la información, así que comenzó a realizar salidas no autorizadas para ver las calles en persona. Allí descubrió que su empresa oprimía a sus empleados con puño de hierro, así que comenzó a introducir nuevos matices en sus historias. Estas sutilezas sólo fueron captadas por medios de comunicación anti-corporativos (normalmente las estaciones pirata).

Concluyó sus estudios con honores y se le ofreció el puesto prometido. Para sorpresa de todos, ella lo rechazó. Comenzó a trabajar de forma independiente para varias estaciones/redes menores. Prefería las historias duras con un tinte anti-corporativo, y aprendió las habilidades necesarias para mantenerse alejada de los problemas. La compañía que la había subvencionado no está muy contenta, pero no puede hacer nada hasta que China no cometa un error.

Es una mujer desilusionada que ha descubierto que los valores que la inculcaron desde pequeña no eran más que propaganda corporativa. Ha hecho amigos en su nuevo mundo, pero echa de menos a su familia, ya que "por motivos de seguridad" no le permiten verla.

Estilo

Dispuesta a disfrutar de la vida al máximo, acude con asiduidad a discotecas, incluso a aquellas a las que normalmente no podría entrar por no pertenecer a una corporación (gracias a su habilidad para disfrazarse y persuadir al personal de la entrada). Allí se relaja y abre bien los oídos por si descubre algo que pueda convertirse en noticia.

Como toma cualquier rumor y sigue todas sus ramificaciones siempre está trabajando, y muchas veces no consigue sacar una historia de interés. Sin embargo, como disfruta con lo que hace (a veces a costa del dinero de los demás) prefiere trabajar así. Utiliza a la gente para obtener tanto placer como información, normalmente al mismo tiempo.

Características

INT: 7	TEC: 7	REF: 7	FRI: 8
SUE: 5	ATR: 7/10	EMP: 8/6	MOV: 5
TCO: 7/9	Rep: 5		

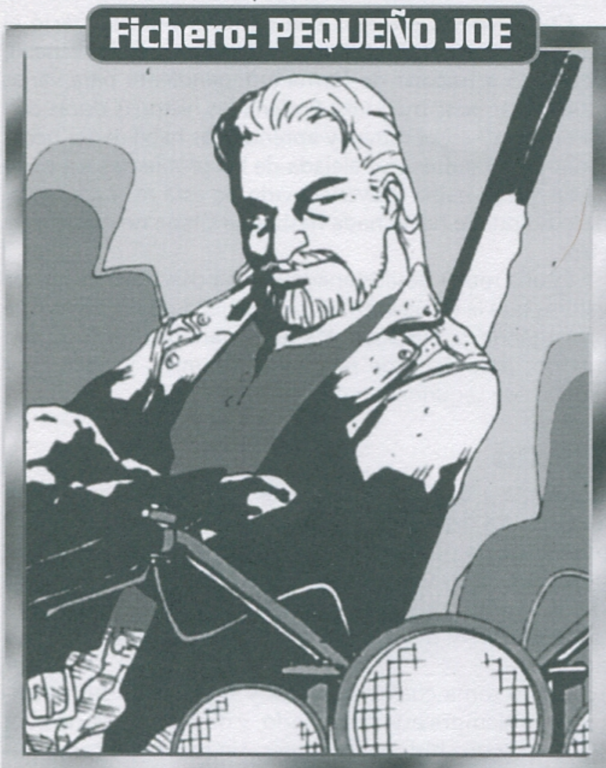
Habilidades

Credibilidad +7, Advertir +6, Armas Cortas +4, Arreglo Personal +5, Atletismo +6, Buscar Libros +4, Conocimiento de la Calle +6, Cultura +5, Disfraz +5, Electrónica +5, Entrevista +7, Fotografía y Filmación +8, Percepción Humana +5, Persuasión +5, Política Corporativa +3, Vestuario y Estilo +5

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface, Kerenzikov (dos niveles)
- Zócalo con los chips Antiestrés y Amante Máximo (ambos de *Chromebook 1*)
- Implante de Hueso y Músculo, Tejido dérmico (CP12)
- 2 Ciberojos (AD, Videocámara/Transmisor –*Chromebook 1*–)

Fichero: PEQUEÑO JOE



Apodo	Pequeño Joe
Nombre Real	Joe Rolack
Función	Tecnomédico
Edad	28

Historia

"Pequeño" Joe Rolack mide 2 metros, pesa 120 kg, hace pesas y no deja nunca de comer bolsas de patatas, Friskies con crema agria de ajo y salsa barbacoa Mesquite™ (cortesía de la corporación ConAg). Es un técnico médico de emergencia diplomado, domina la cirugía callejera, se defiende implantando ciberequipo y está legalmente capacitado para realizar servicios médicos de urgencia. Cuando no se dedica a estas labores suele estar endeudándose en alguno de los garitos de juego de Chinatown.

Pequeño creció en Las Salinas, un decadente pueblo costero californiano. El turismo, la única industria, no sobrevivió al Colapso. Nadie tenía dinero para ir de vacaciones y las autopistas eran demasiado peligrosas. Las playas doradas y las aguas azules que hicieran tan popular al lugar estaban cubiertas de residuos tóxicos y desperdicios médicos. Su familia se marchó, uniéndose a la masa de refugiados que anegaba el sistema de autopistas de California. A los 17, cansado de esta vida nómada, se fue por su cuenta a San Francisco.

La ciudad había soportado bastante bien el fin de la civilización. Nada más llegar, Pequeño se vio inmerso en la cultura de bandas callejeras, siempre con algún trapicheo entre manos. Tras una serie de celdas de detención, cárceles y campos de trabajo, vagó sin rumbo hasta los 20, momento en el que contrajo un virus que dañó su sistema nervioso. Agradecido por seguir vivo, se decidió por los estudios médicos para poder pagar las facturas.

Eso fue hace seis años. Pequeño lleva este tiempo sirviendo en las clínicas de trauma de combate de San Francisco. Pasados dos años le dejaron establecerse por su cuenta. Durante los cuatro años siguientes trabajó con varios servicios médicos de emergencia, tuvo una amante, la perdió en un ataque de la Legión del Cromo Rojo, viajó a su casa en Las Salinas, descubrió que su familia se había dispersado y regresó defraudado a San Francisco.

Estilo

La mejor definición de Pequeño quizá sea "abierto". Es hablador, bullicioso y jovial. Poca gente que lo haya conocido saca una mala impresión. Su sentido del humor deriva de haber mirado a la muerte a la cara durante los dos últimos años y luego haber sufrido una cadena de desastres personales. Su filosofía es: "Si no puedes reírte, ¿qué más te queda? ¿Volverte loco y conseguir que te descuartice el Psicoescuadrón? ¿Terminar en un hospital lleno hasta arriba de tranquilizantes?"

Pequeño recorre arriba y abajo la conurbación de la costa oeste de los E.E.U.U. buscando trabajo. Deja el número de su celular a los clientes satisfechos para que puedan localizarlo para recibir ayuda médica… sin tener que responder preguntas. También ha trabajado para Trauma Team, pero han paralizado las contrataciones debido a los conflictos entre la dirección y los sindicatos médicos. Le gusta su trabajo y ayudar a la gente, pero esta vena protectora queda ensombrecida por su personalidad. Suele terminar trabajando para cualquiera con tal de pagar sus deudas de juego. Puede ser un buen técnico, pero a pesar de lo que crea no es un tipo con suerte.

Características

INT: 8	TEC: 9	REF: 6	FRI: 7
SUE: 3	ATR: 4	EMP: 6	MOV: 6
TCO: 10	Rep: 3		

Habilidades

Técnica Médica +7, Advertir +5, Armas Cortas +4, Atletismo +5, Cibertecnología +5, Conocimiento de la Calle +5, Diagnosticar Enfermedades +4, Educación +2, Farmacia +4, Fusil +5, Idioma (Español) +2, Juego +5, Manejo de Tanque Criogénico +4, Mecánica Básica +4, Primeros Auxilios +6, Supervivencia +2, Vida Social +2

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico, Kerenzikov (un nivel)
- Ciberojo (con P+ –*Chromebook 2*– y TER)
- Mano médica modular (*Chromebook 4*)
- Biomonitor
- Zócalo con los chips Antiestrés, Ambidestreza y Juegos mentales de SegAtari (todos en *Chromebook 1*)



Fichero: PARCHE



Apodo	Parche
Nombre Real	Shelia Darwin
Función	Tecnomédico
Edad	25

Historia

Se sabe muy poco de la vida de Shelia antes de los veinte. Procede de los suburbios de Madrid y estuvo involucrada en acciones antigubernamentales. Fue expulsada de la facultad de medicina por realizar proyectos utilizando códigos de ADN considerados ilegales por el Acta General sobre Genética de la Unión Europea del 2004. Shelia consiguió un agente (imprescindible en la Europa "elegante") y se lanzó a las calles para trabajar como médico subterráneo de alta costura. Su laboratorio fue atacado en el 2018 durante un confuso incidente que se convirtió en una pesadilla propagandística. A pesar de los esfuerzos de su agente cayó en desgracia, y sus instalaciones fueron clausuradas.

Aún corren muchos rumores sobre el ataque. La policía madrileña (conocida por su corrupción) no es una fuerza agresiva. Viaja protegida en vehículos blindados y su idea de un trabajo policial activo es pasarse la noche barriendo manifestantes con una manguera de alta presión. Shelia cree que el ataque se inició como venganza por sus acciones antigubernamentales.

No quería desplazarse a Oriente y es propensa a los mareos espaciales, así que se marchó a E.E.U.U., el único mercado que quedaba. Desde entonces ha trabajado por todo el país, especializándose en bioequipo, biotecnología, genética y "equipo mojado". También es una hábil cirujano y le gusta extraer muestras de miembros para realizar experimentos de clonación.

"Parche" es el apodo que adoptó en la calle debido a sus trabajos corporales a medida, pero "Shelia Darwin" tampoco es su nombre real. Su vieja identidad, manchada por el incidente en Madrid, ha sido borrada. Suele llevar el pelo corto y de punta, blusas amplias y pantalones bajo una bata de laboratorio sin abotonar. Su rasgo más interesante, que casi nadie suele ver, es el tatuaje de una serpiente que recorre su pierna izquierda hasta enroscarse alrededor de su pecho derecho. Se dice que es de sus días en la facultad.

Estilo

Parche es tranquila y profesional. A veces es agradable, pero sólo habla de su trabajo. En otras ocasiones parece tan distante y ajena que ni siquiera los tecnomédicos la entienden. Siempre está tratando de ampliar sus estudios sobre biotecnología. Para ello necesita un flujo constante de piezas, miembros frescos y dinero. Por eso trabaja por libre para aquellos que buscan el bioequipo adecuado. Sus clientes incluyen hampones, samurai urbanos, estrellas del baile cerebral, agentes de inteligencia, imitadores, pandilleros verdaderamente extraños, etc.

Por un precio exorbitante Parche puede transformarte en algo salido de tus sueños más salvajes o tus peores pesadillas, dependiendo de cómo vayan los trámites. ¿Quieres otro miembro? ¿Reflejos más rápidos? ¿Una mayor masa corporal? ¿Antitoxinas naturales? Shelia puede hacerlo… probablemente. También realiza las esculturas corporales más exóticas, que normalmente no se pueden conseguir legalmente. Shelia vive y trabaja casi siempre en una furgoneta de antes del Colapso, modificada y adaptada para su labor.

Características

INT: 8	TEC: 9	REF: 7	FRI: 6
SUE: 6	ATR: 7	EMP: 6	MOV: 8
TCO: 7	Rep: 3		

Habilidades

Técnica Médica +4, Advertir +6, Armas Cortas +5, Atletismo +5, Biotecnología +7, Buscar Libros +4, Conducir +3, Diagnosticar Enfermedades +6, Educación +6, Farmacia +5, Manejo de Tanque Criogénico +7, Mecánica Básica +4, Pelea +4

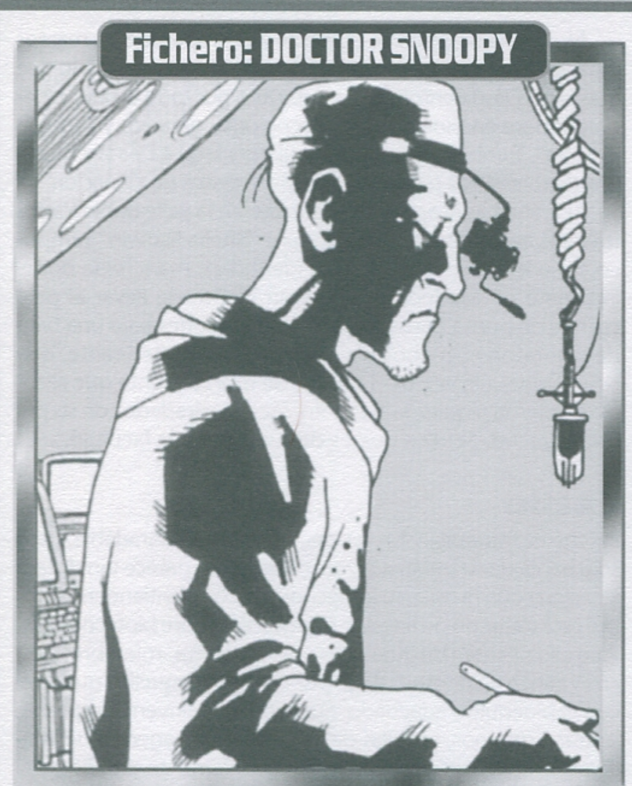
Ciberequipo

- Implante anticonceptivo
- Friebandas (*Chromebook 1*)

Furgoneta de Shelia

PDE: 40, **CP:** 20, **Vel. Máxima:** 128 km/h, **Acel/Decel:** 24/64 km/h, **Autonomía:** 480 km, **Peso:** 1.75 ton, **Carga:** 520 kg, **Pasajeros:** 2 + conductor, **Equipo:** 6.5 (10) espacios vacíos, Unidad portátil de atención, Unidad de preservación de miembros, Equipo médico, Instrumental quirúrgico, Criotanque, **Opciones:** Sistema de control de accidentes, Control medioambiental, Sistema de seguridad (Sistema básico, Electrificación), Más Velocidad, **Precio:** 40,000ed P.V.P.





APODO .... DOCTOR SNOOPY
NOMBRE REAL .... DESCONOCIDO
FUNCIÓN .... TECNOMÉDICO
EDAD 28

Historia

El joven "Snoopy", nacido en el seno de una familia de delincuentes, creció protegido de todos estos asuntos. Se utilizaron las "ganancias familiares" para enviarlo a la universidad a estudiar medicina. Sin embargo, sus padres fueron asesinados por un jefe mafioso rival y se vio obligado a ocuparse de todo el "trabajo".

Al poco tiempo comprendió que con sus habilidades podía conseguir mucho dinero. Su primer intento de producir una droga de diseño lo llevó durante dos años a la cárcel, donde aprendió a refinar sus métodos (especialmente en el aspecto de la distribución) y a sobrevivir (a utilizar armas ocultas). Con el dinero que le quedaba de la familia compró su libertad condicional y algún ciberequipo útil. Tras abandonar la prisión comenzó a trabajar como matasanos para la escoria callejera y los cyberpunks, utilizando el seudónimo de su infancia: Doctor Snoopy.

Molesto porque toda su vida (hasta los 22) hubiera sido un conjunto de mentiras, perdió el respeto por sí mismo y por los demás. Ve a todo el mundo como herramientas para mejorar su propia posición. Se ha convertido en un médico dispuesto a asumir riesgos con su vida y la de sus pacientes. No le preocupa el dolor que pueda causar, ni que alguien pueda morir bajo su bisturí.

El sueño al que aún se aferra es el de dirigir su propio laboratorio de drogas a gran escala para confeccionar productos para uso propio y para su distribución en las calles. Traicionará a cualquiera, cualquier ideal, para lograr este deseo, sin importar las consecuencias que pueda traerle a él o a nadie.

Estilo

El Doctor Snoopy es conocido como un matasanos que, aunque brutal, está dispuesto a realizar cualquier operación sin importarle los posibles usos de su "trabajo". Se le puede encontrar en los peores bares y discotecas, y los demás lo toleran por su habilidad. Sin embargo, es más conocido en el mundo de las drogas por sus ideas para nuevos diseños.

Si se le anima con suficiente dinero podría aceptar acompañar a un grupo de cyberpunks, pero sólo si necesitan desesperadamente la ayuda de alguien con buenos conocimientos de medicina o drogas. Incluso durante estos trabajos tomará al menos una droga (si no un cóctel completo). Cuando no se le necesita como matasanos le gusta evocar sus recuerdos y sentimientos en una orgía de alcohol y drogas de la personalidad (algunas de su propia cosecha), ajeno al daño que se está haciendo.

Características

INT: 9	TEC: 10	REF: 6	FRI: 5
SUE: 4	ATR: 5	EMP: 5/2	MOV: 5
TCO: 5	Rep: 5		

Habilidades

Técnica Médica +8, Atletismo +4, Biología +6, Biotecnología +4, Buscar Libros +6, Cibertecnología +6, Combate Cuerpo a Cuerpo +6, Conocimiento de la Calle +5, Educación +6, Farmacia +7, Manejo de Tanque Criogénico +7, Percepción Humana +5, Primeros Auxilios +4

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (Conexión con Maquinaria/Tecnología), Zócalo para chips
- Filtros nasales, Suministro de aire independiente, Ciberhígado (*Chromebook 1*)
- Analizador químico, AudioVox con Lengua viperina (*Chromebook 1*)
- Tejido dérmico (CP12), Nanotecnología antiplagas (*Chromebook 1*)



Fichero: SÍLFIDE



Apodo .... Sílfide
Nombre Real .... Desconocido
Función.......................... Tecnomédico
Edad 22

Historia

Sílfide creció en un grupo de arcologías, por lo que tiene un extenso sentido de la familia en el que todo el mundo intenta ayudarse siempre que es posible. Esto, sumado a su interés por la profesión de su padre (era doctor en una de estas arcologías) la convirtió en una "protectora". Aprobó con facilidad los exámenes y se unió a su padre en la plantilla médica.

Todo terminó de repente cuando él fue expulsado por tratar a ocupantes ilegales. El mismo mes, en un tiroteo, Sílfide quedó huérfana. Confundida y sola, tuvo la suerte de terminar con una banda "guardiana" del bloque. Ya se ha recuperado, volviendo a su anterior inclinación (ayudar a la gente que sufre), pero ganando al tiempo algo de dinero.

Su padre siempre la educó para que fuera amable y preocupada, ayudando a cualquiera que lo necesitara. Aunque esta actitud no es del todo incorrecta dentro de los seguros confines de su arcología, descubrió rápidamente que la mayoría de los "extranjeros" sólo se preocupan de sí mismos y no ayudarán a nadie, salvo que se vean obligados. Sigue buscando a alguien que ocupe el lugar de su padre en su corazón. Es callada y recatada, y prefiere guardar las distancias hasta que alguien demuestra ser un buen amigo.

Estilo

Ha decidido ayudar a la gente a la vez que se preocupa de sí misma. Se ha convertido en médico callejero y atiende a aquellos que pueden pagarle algo. Suele cobrar poco, y le basta una promesa de ayuda en el futuro. Le asustan los efectos del ciberequipo en la mente, así que lo evita en lo posible.

Aconsejada por su actual amante (el líder de la banda del bloque) ha hecho saber a la gente de la zona que está ejerciendo, y ha abierto una clínica no oficial cerca de la zona de combate. También atiende emergencias a domicilio con su coche, pero sólo acompañada por su novio (y preferiblemente por alguno de los hermanos de éste). Si se le ofreciera trabajar con un grupo determinado investigaría cualquier reputación de violencia gratuita. Una buena cantidad de dinero puede acallar sus dudas, pero nunca se la verá con un grupo de maníacos homicidas.

Características

INT: 9	TEC: 10	REF: 7	FRI: 7
SUE: 2	ATR: 5	EMP: 8	MOV: 5
TCO: 6	Rep: 4		

Habilidades

Técnica Médica +7, Advertir +5, Atletismo +5, Cibertecnología +6, Diagnosticar Enfermedades +7, Interrogatorio +2, Manejo de Tanque Criogénico +6, Mecánica Básica +6, Vida Social +3

Ciberequipo

- Biomonitor
- Analizador químico
- Ciberoído (con AVZ, RSC, EA, DM)

Coche de Sílfide

PDE: 25, **CP:** 10, **Vel. Máxima:** 80 km/h, **Acel/Decel:** 48 km/h, **Autonomía:** 320 km, **Carga:** 90 kg, **Pasajeros:** 2, **Equipo:** Radio multibanda, Equipo médico

Fichero: VICTOR CROWE



APODO .... NINGUNO
NOMBRE REAL .... VICTOR CROWE
FUNCIÓN .... ARREGLADOR
EDAD 21

Historia

Victor Crowe fue uno de los afortunados. Su niñez estuvo rodeada de lujo y seguridad en un precioso lugar en el que guardas armados vestidos de negro saludaban a los transeúntes. Fue a las escuelas corporativas y tras graduarse se convirtió en empleado de IEC, llevando una vida de mimada monotonía. Desde niño aprendió las reglas del juego, y se hizo rápidamente un hueco en la sociedad empresarial. En las fiestas era el modelo del niño ejecutivo. Luego se largaba, como todo el mundo, a acostarse con cualquiera y a ponerse hasta arriba de cocaína sintética.

A Victor nunca le gustó el ciberequipo. Nunca le vio sentido a alterarse ni a convertirse en metal. Sin embargo, al ver el crecimiento exponencial los libros de contabilidad, comprendió que ahí había dinero, el de todos los idiotas que no podían pasar sin su precioso ciberequipo.

Entonces conoció a Dana, la hija del vicepresidente de marketing, en una fiesta. Ella se había olvidado de su pastillas y Victor tenía todo tipo de sustancias para hacerla feliz. Fue un flechazo. Además, tenían las mismas opiniones sobre la cibertecnología. Pusieron en marcha un pequeño negocio, haciendo "desaparecer" equipo de alta calidad, llegando a la cima y haciendo una pequeña fortuna. Mamá y papá hubieran estado orgullosos.

Hasta que llegaron los de Investigaciones Internas y mamá y papá fueron degradados a posiciones clericales menores. Aterrorizado, Victor cambió algunos nombres, modificó algunas cifras, quemó varios documentos y en menos de una hora responsabilizó de todo a Dana. El padre de la chica fue eliminado de su puesto. Ella entró para siempre en las listas negras.

Ese mismo fin de semana, en una fiesta en Baltimore, varios empleados de marketing, acompañados de algunos cromados, estuvieron a punto de despedazar a Victor. Su cuenta en la compañía estaba cancelada, así que fue enviado a una clínica cercana. Huyó del hospital el lunes siguiente, en pijama y cubierto de vendas.

Estilo

Esto ocurrió hace un año. Desde entonces ha trabajado en la zona de Washington D.C. y ha restablecido el contacto con varios miembros de su antigua corporación. Es ambicioso, astuto, y ha trabajado para varios sindicatos criminales, normalmente arreglando la venta de cibernética ilegal, pasando ciberequipo robado o consiguiendo tecnología "negra" extraña. Hablando de negocios es extremadamente amigable, siempre dispuesto a considerar una concesión más… a cambio de un pequeño favor más tarde. Está en buenas relaciones con los demás sindicatos de la ciudad y de momento es demasiado pequeño para molestar a nadie. Su reputación aún está por afirmarse, pero sus clientes siempre terminan satisfechos. Victor es capaz de asesinar, pero sólo tras un agravio legítimo.

Su único problema actual es que la Compañía aún está detrás de él para juzgarlo. Necesita un escondite, dinero y buenos contactos. Pero lo que de verdad le hace falta es ese gran negocio que lo ponga todo en marcha.

Características

INT: 8	TEC: 10	REF: 7	FRI: 10
SUE: 6	ATR: 9	EMP: 7	MOV: 6
TCO: 7	Rep: 2		

Habilidades

Moverse en la Calle +5, Advertir +5, Armas Cortas +4, Atletismo +4, Cibertecnología +6, Combate Cuerpo a Cuerpo +3, Contabilidad +5, Educación +5, Favores (Ciberequipo) +4, Intimidar +3, Mercado de Valores +3, Pelea +3, Percepción Humana +4, Persuasión +6, Vestuario y Estilo +5, Vida Social +5

Ciberequipo

Ninguno

Fichero: LISA MORET



Apodo .... Ninguno
Nombre Real .... Lisa Moret
Función .... Arregladora
Edad 27

Historia

En el 2020 la información es un medio de pago. Se mata por ella. Las naciones declaran la guerra por ella. Las corporaciones asesinan, destruyen economías e invierten millones para conseguirla y protegerla. Lisa Moret es una de esas personas que controla el flujo de los datos, arreglando su venta y siempre consiguiendo más en el proceso.

A los 16 años salió con un Mercenario que solía escoltar a un hombre llamado Jansen, uno de los principales informadores de la ciudad. Jansen la conoció en una cena con otros miembros de su organización y se interesó por ella. Lisa estaba absolutamente hechizada por la idea de ser una de las personas que "manejaban", especialmente cuando había poca oferta de verdades.

Trabajando como suplente ascendió poco a poco por la escalera de la información, llegando a conocer a la gente adecuada, los lugares adecuados y la etiqueta apropiada. Una noche de hace varios años, en medio de una discoteca, dos hombres trataron de matarla. Como antigua residente de una arcología de bajo nivel y producto de las escuelas públicas de Detroit, la violencia era habitual para Lisa, pero habían intentado acabar con *ella*. Fallaron por pura suerte. Comprendió que la cosa iba en serio y que estaba metida de lleno. Una cyberpunk. Fue una experiencia que la hizo pensar.

Cuando Jansen amplió su red Lisa recibió el control de las operaciones locales de datos. Ahora dirige un ejército de Técnicos, Netrunners, Mercenarios e informáticos. Cuando su jefe fue asesinado ella decidió abandonar. Pasó sus cosas a su lugarteniente, cogió su porcentaje de los beneficios y comenzó a trabajar en los circuitos urbanos. Ha alcanzado el nivel en que, si todo lo que sabe saliera a la luz, tendría que huir del planeta.

Estilo

Lisa no está especializada en ningún campo específico, sino que tiene acceso a datos aislados sobre múltiples temas. Conoce a muchos transcriptores de datos fiables y normalmente recluta a colaboradores independientes. Dispone en todo momento de información cuyo valor podría alcanzar más de cinco millones de euros.

Se la puede encontrar en fiestas, donde siempre sabe la verdad sobre cualquier controversia. Es algo reservada, pero bastante simpática si consigues hablar con ella. Será especialmente amable si cree que puede conseguir algo de información. Es justa en sus tratos, pero trata fanáticamente de ampliar sus bases de datos. Cuando no está recogiendo información suele estar metida en alguna investigación.

Su ordenador portátil (en el que guarda temporalmente datos interesantes u otras cosas) esconde un pequeño secreto. Está protegido por escáneres de voz y de palma. Cualquier manipulación prolongada del equipo, o tres pruebas fallidas de identificación, provocarán la explosión de una granada IEM incorporada, borrando absolutamente toda la memoria y fundiendo permanentemente los circuitos. Aléjate.

Características

INT: 9	TEC: 6	REF: 7/8	FRI: 10
SUE: 10	ATR: 7	EMP: 8	MOV: 7
TCO: 6	Rep: 6		

Habilidades

Moverse en la Calle +6, Advertir +5, Armas Cortas +5, Buscar Libros +3, Cultura General +4, Electrónica +3, Favores (Información) +5, Interrogatorio +5, Pelea +4, Percepción Humana +5, Persuasión +5, Vida Social +3, Vigilar/Rastrear +4

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con dos juegos conectores interface (conexión de DataTerm y Técnica), Sandevistan, Potenciador Maestro (Sodado de Fortuna 1).

Fichero: GRATEFUL



Apodo .... Grateful
Nombre Real .... Bill Fuller
Función .. Arreglador (Contrabandista)
Edad 32

Historia

Los padres de Bill eran hijos de los 60 que tuvieron ya mayores al bebé… que los odiaba. Creía que no sabían lo que era la vida real, con su "dale una oportunidad a la paz" y su "el amor es el camino". La vida es dura y para conseguir lo que quieres hay que luchar, así que a los 16 se unió al ejército, justo a tiempo para el conflicto sudamericano. Fue aceptado en la escuela de pilotos y asignado a una unidad de Rangers que operaba cerca de Bogotá. Durante seis años de servicio conoció la guerra y la traición. Sólo 4 de su unidad original lograron salir vivos de la jungla, y dos estaban locos. Bill terminó como batidor durante la Larga Marcha, y allí fue donde perdió su brazo.

El que volvió era otra persona. Aunque comprendía que a veces la violencia era necesaria, trataba de escapar de los conflictos. Al final comprendió a sus padres, y corrió a casa para decírselo.

Era demasiado tarde. Habían caído víctimas de la Plaga Devastadora. Recorrió las calles alucinado durante meses, pero recuperó la compostura y buscó un trabajo, algo que escaseaba en el 2011. Acabó en una compañía de transportes que quería conductores a los que no importara su cargamento y que supieran protegerlo y protegerse. Bill aceptó, así que Grateful (el apodo viene de sus camisetas teñidas y su música) entró en el negocio del contrabando.

A los dos años ya tenía su propio Peterbilt (pintado al estilo psicodélico). Siete años después dirigía su propia organización, una confederación de contrabandistas y correos. Todavía hace negocios con su primer Peterbilt, al que ha equipado con un dormitorio y un sofisticado equipo de comunicaciones. Introduce desde memorias de ordenador importadas de Japón hasta drogas y demás sustancias. Prácticamente todo. La excepción son las armas. Cree que en América ya hay más que suficientes. Su gente va armada sólo para protegerse. Tiene órdenes de no romper bloqueos policiales o pasar aduanas a golpe de gatillo. Su estilo es el soborno, la ocultación y la falsificación de documentos. Por supuesto, si un grupo de nómadas imbéciles no acepta su peaje para seguir tranquilamente su camino…

Estilo

Grateful es fornido y grande, y su barba y melena rubias le dan el aspecto de un oso. Es de risa fácil y cae bien a sus empleados y clientes. Su estilo abierto y callado oculta una afilada mente que pone una gran atención en los detalles. Odia la violencia (pero no a los Mercenarios. Si su destino es matar, que así sea), pero sólo recurre a ella cuando es necesario. Es raro no verle con alguna sustancia controlada, y por ello ha estado varias veces en prisión. Fuma como un carretero y bebe una cantidad inconcebible de café, pero su humor no se ve afectado. Simplemente sigue conduciendo.

Características

INT: 8	TEC: 7	REF: 9	FRI: 10
SUE: 9	ATR: 6	EMP: 10/7	MOV: 7
TCO: 7/9	Rep: 5		

Habilidades

Moverse en la Calle +6, Advertir +4, Armas Cortas +5, Armas Pesadas +4, Artes Marciales (Muerte Rápida, una versión del ejército estadounidense del Sambo soviético) +4, Conducir +4, Cultura (Hispánica) +4, Cultura (Hippy/Grateful Dead) +3, Educación +2, Esconderse/Evadirse +3, Fusil +5, Idioma (Español) +5, Liderazgo +4, Manejar Maquinaria Pesada +3, Mecánica Básica +4, Percepción Humana +4, Persuasión +4, Pilotar (Ala Rotatoria) +4, Pilotar AV +4, Primeros Auxilios +4,Sigilo +3

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión de Arma inteligente, Vehículo y DataTerm), Kerenzikov (1 nivel)
- Zócalo de chips
- Ciberbrazo (con BLIN, ESA y una ametralladora extraíble Uzi Mini 9)
- Implante de hueso y músculo



Fichero: MANO



Apodo .... Mano
Nombre Real .... Desconocido
Función .... Arreglador
Edad 25

Historia

El pasado de "Mano" está envuelto en el misterio. Se sabe que procede de una de las muchas Zonas de Combate que surgieron alrededor de la violenta ciudad de Miami. Era hijo de un traficante de drogas y fue criado por su hermana mayor. Aprendió que la gente consigue el poder gracias a su habilidad para provocar los acontecimientos. Se grabó esta lección y rápidamente se hizo imprescindible: si necesitabas algo o a alguien bastaba con acudir a él. Se hizo amigos y enemigos a partes iguales, y así fue traicionado a un rival. Ahora está huyendo de una corporación de Miami, pero su vida en la calle le ha preparado bien para la supervivencia. El último intento de un compañero Arreglador de "corregir un error" hizo que Mano perdiera el brazo derecho, pero él lo ha convertido en una ventaja construyendo una reputación alrededor de su brillante ciberbrazo de cromo y neón (y ahora, con la pistola extraíble, siempre está preparado).

Su mayor motivación es huir de las calles y poder "retirarse". Está a la caza de ese gran negocio que se lo permita, pero de momento sólo consigue estar al día con las facturas. La calle le ha hecho frío y mantiene la distancia con sus clientes. Sin embargo, ayudará a cualquiera al que considere un verdadero amigo (hasta arriesgará la vida por ellos). Por suerte, de momento no ha tenido que demostrarlo muchas veces.

Estilo

En estos momentos está trabajando para conseguir más contactos corporativos actuando como intermediario en "trabajos externos". Suele tener el dudoso honor de reclutar cyberpunks para estas misiones, dándoles instrucciones y vigilando que todo vaya correctamente. Se trata de un camino peligroso, ya que los dos lados (las corporaciones y los cyberpunks) le pedirán explicaciones si algo sale mal.

Espera conseguir todos los contactos posibles en diferentes estratos sociales. Para él eso significa Conocimiento, que a su vez significa tener poder para controlar su propia vida. De momento ha hecho muchos amigos en la calle y algunos en los bajos fondos, pero no tiene peces gordos y sólo dispone de algunos contactos corporativos, ya que se trata de un círculo cerrado en el que no nació.

Características

INT: 7	TEC: 5	REF: 6	FRI: 10
SUE: 8	ATR: 5	EMP: 8/6	MOV: 5
TCO: 7	Rep: 3		

Habilidades

Moverse en la Calle +6, Armas Cortas +5, Artes Marciales (Kung Fu Animal) +8, Atletismo +7, Buscar Libros +3, Combate Cuerpo a Cuerpo +5, Falsificación +5, Idioma (Español) +4, Intimidar +6, Percepción Humana +5, Persuasión +7, Pilotar Vehículos Acuáticos +3, Vida Social +2, Vigilar/Rastrear +4

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión con Arma Inteligente), Kerenzikov (2 niveles)
- Zócalo con el chip Antiestrés (*Chromebook 1*) y varios chips de habilidades
- Ciberbrazo derecho (con AR, BLIN y una Colt AMT 2000 extraíble con EnlaceMiembro –*Chromebook 1*–)

Fichero: CEREBRO



Apodo	Cerebro
Nombre Real	John McCullen
Función	Técnico
Edad	33

Historia

Cerebro desciende de cuatro generaciones de mecánicos de Brooklyn. Su familia vivía en un cutre apartamento encima del garaje de su padre. El olor del aceite, la gasolina y el sudor se convirtieron en una segunda naturaleza. Desde niño le encantaba desmontar cosas, analizar las piezas y volver a montarlas con éxito (aunque algunos televisores fueron bajas de guerra). Durante el instituto trabajó con su padre, ganando el dinero que le permitiría acudir a la universidad. Tras el caos del 96 las cosas se pusieron difíciles: les atracaron decenas de veces, robaron coches del aparcamiento, los pandilleros se llevaban repuestos para sus motos… Dos veces tuvo que ahuyentar a los ladrones con la 9mm de su padre.

Sus sueños de ir a la universidad se esfumaron el día de su decimosexto cumpleaños. Volvió tarde a casa y descubrió que sus padres habían muerto en un accidente. Destrozado, abandonó el garaje e hizo lo único que se le ocurrió: alistarse en una gira de dos años por Centroamérica, suponiendo que vería mundo, viviría el peligro y ganaría algo de dinero para poder ir a la universidad.

Lo que aprendió fue a montar y desmontar máquinas más complejas, incluyendo electrónica, cibernética y vehículos pesados. Tras su adiestramiento fue asignado a la Base de Combate Antietam, una pequeña porción del infierno en medio de Perú. En el 2006, el sargento McCullen estaba bajo un transporte blindado, haciendo unas reparaciones, cuando los peruanos atacaron. No vio cómo el cohete destruía el elevador hidráulico, provocando una bola de fuego que le causó horribles quemaduras. El vehículo cayó sobre él, destrozando su costado derecho. Los médicos de campo lo pusieron allí mismo en funcionamiento con cibernética.

Cerebro volvió poco después a los Estados Unidos y vagó por la Costa Este. Conoció a un Arreglador llamado Crickett y se involucró en asuntos ilegales, varias guerras de bandas y robos de alta tecnología. Su curriculum incluye trabajos en Asia, OCT, Europa, la Antártida y varias zonas de los E.E.U.U. Más tarde comenzó a colaborar con Acción Afirmativa (pág. 60).

Estilo

Se trata de un tipo agradable, pero en ocasiones llega a ser soso. Le gustan las fiestas cuando no hay otra cosa, pero lo normal es encontrarlo arreglando algo. Se puede contactar con él de muchas maneras, pero lo mejor para despertar su curiosidad es enseñarle algún equipo que no haya visto nunca y dejarle un día con él. Sus especialidades, además de las reparaciones, son las demoliciones y las rupturas de seguridad. Siempre está dispuesto a responder consultas o salir a algún trabajo.

Además de explorar nuevas tecnologías, su principal objetivo es vivir lo suficiente para retirarse. Sí, qué pasa, John McCullen no es uno de esos cyberpunks que piensan que morir joven es alucinante. Piensa que si ha llegado hasta aquí merece disfrutar algo de la vida.

Características

INT: 8	TEC: 9	REF: 7	FRI: 7
SUE: 6	ATR: 4	EMP: 6	MOV: 7
TCO: 6	Rep: 5		

Habilidades

Chapuza +5, Advertir +6, Armas Cortas +4, Armería +3, Atletismo +4, Cibertecnología +6, Combate Cuerpo a Cuerpo +4, Conocimiento de la Calle +5, Cultura General +2, Demoliciones +5, Fusil +3, Mecánica Básica +8, Mecánica de AV +4, Mecánica de Rotores +4, Mecánica de Vehículos de Cadenas +3, Seguridad Electrónica +5, Sigilo +2

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión con Maquinaria/Tecnología)
- Ciberojo (SP, TER, AD, MO)
- Ciberbrazo (con BLIN, FD)
- Ciberpierna (con BLIN, POC)
- Biomonitor, Chips de Ambidestreza y FotoMemoria RAM (ambos de *Chromebook 1*)



Fichero: SUSIE CLOVE



APODO .... NINGUNO
NOMBRE REAL .... SUSIE CLOVE
FUNCIÓN.................................. TÉCNICA
EDAD 35

Historia

Suzy es de ascendencia mulata e irlandesa: toda su familia ha realizado siempre trabajos manuales. Ella, por su parte, se interesó por los dispositivos electrónicos, especialmente los cibernéticos. Este campo la fascina y ha gastado mucho dinero en ciberequipo (¡intentó realizarse una conversión completa antes de que existiera tal y como la conocemos!)... y sobrevivió a la experiencia, a pesar de tener que pasar bastantes meses recibiendo terapia ciberpsicótica.

Esos primeros años los dedicó al ciberequipo y a su adquisición, llegando a involucrarse en actividades ilegales (robos, falsificaciones, etc.). Debido a ello ha estado en varias listas de los más buscados (EBM, Trauma Team, ciertas policías estatales, etc.). Su desprecio por la autoridad le ha proporcionado una cierta reputación en las calles. Sus reparaciones y reconstrucciones rápidas y efectivas le han ganado una cierta amistad con algunos cyberpunks. Tuvo varios amantes en el pasado, pero casi todos antes de convertirse en un ciborg y verse totalmente absorbida por el estudio de la tecnología.

Estilo

Tiene un apetito insaciable por cualquier nuevo ciberequipo, hasta el punto de ignorar a la gente y cualquier trabajo que esté realizando. Aunque para mantener este ritmo necesite una gran cantidad de dinero, sus tarifas no son prohibitivas. Le gustan los rompecabezas tecnológicos y a veces se la puede sacar de su taller para examinar un nuevo generador de potencia o un vehículo, pero no suele salir para nada más.

Trabaja en varios lugares y siempre está en movimiento. Prefiere los almacenes antiguos y los bloques de apartamentos, pero acepta cualquier lugar con mucho espacio y acceso a una fuente de energía (debido al volumen de su equipo).

Características

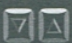
INT: 8	TEC: 8	REF: 6	FRI: 6
SUE: 5	ATR: 6/8	EMP: 10/3	MOV: 5
TCO: 10/3	Rep: 4		

Habilidades

Chapuza +7, Advertir +3, Armas Cortas +3, Arreglo Personal +3, Atletismo +3, Bailar +3, Cibertecnología +6, Combate Cuerpo a Cuerpo +1, Conducir +4, Conocimiento de la Calle +4, Demoliciones +2, Educación +6, Electrónica +6, Enseñar +5, Mecánica Aeronáutica +3, Mecánica de Giros +3, Política Corporativa +4, Química +2, Vestuario y Estilo +2, Vida Social +2

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con dos juegos de conectores interface (conexión con Maquinaria/Tecnología, DataTerm y Vehículo)
- Zócalo con los chips Antiestrés y Pescado con Patatas (ambos de *Chromebook 1*)
- Filtro nasal, Grabador digital, Analizador químico
- Implante de hueso y músculo, Tejido dérmico (CP12), Tejido dérmico salvavidas (*Chromebook 1*)
- Ciberojo derecho (con AI, TER, UV, IR). Ciberojo izquierdo (con SP, MO, UV, IR)
- Ciberbrazo izquierdo (con SUPR, FD, AR, MCR, HER). Ciberbrazo derecho (con SUPR, FD, AR, ESA, MOD)
- Dos ciberpiernas (con FD, AR, ESA, SUPR)



Fichero: CIBERPERRO



APODO .... CIBERPERRO
NOMBRE REAL .... DESCONOCIDO
FUNCIÓN.................................. TÉCNICO
EDAD 28

Historia

Este joven nació en el seno de un grupo Nómada y creció sin saber quiénes eran sus padres. Al hacerse mayor fue elegido por el Técnico jefe del grupo como aprendiz, así que comenzó a aprender lo necesario para mantener los vehículos y el ciberequipo de su familia. Sin embargo, había dos cosas que le gustaban mucho más: los explosivos y el cuidado de los perros del grupo. "Ciberperro" (como le llamaban los nómadas) los entrenaba para guardar el perímetro. Al mismo tiempo comenzó a diseñar y a implantar ciberequipo modificado a los animales para mejorarlos.

Cuando tenía 17 años su grupo fue emboscado por agentes de una corporación desconocida. Murieron prácticamente todos. Los únicos supervivientes fueron Ciberperro... y su sed de venganza. Comenzó de nuevo en las calles, ganándose la vida reparando equipo y siguiendo sus experimentos con perros mejorados. Su experiencia con la reparación y el ciberequipo le convirtieron rápidamente en uno de los mejores en su campo y le proporcionaron un montón de "conocidos", incluyendo la policía y las corporaciones. Un Ejecutivo que se había convertido en cliente habitual terminó descubriendo su búsqueda de venganza y la utilizó como cebo para conseguir que trabajara para el departamento de investigación de Militech.

Con todas las herramientas y el dinero que necesitaba desarrolló el ciberequipo que hoy utilizan los guardias caninos de Militech, pero también trabajó en otro proyecto que nunca mostró a la corporación. Al final descubrieron estos experimentos paralelos y, cuando se negaron a decirle qué compañía había asesinado a su familia, pareció hundirse y les habló sobre su nuevo proyecto.

El día siguiente hizo una demostración de su experimento "Cerbero". Un galgo cibernético (un cuerpo robótico combinado con un cerebro orgánico y 2 kg de C-6 oculto) corrió hacia el atestado puesto de observación y explotó enfrente del ejecutivo que lo chantajeaba. Durante la confusión escapó de las instalaciones y regresó a las calles, llevándose con él el diseño de sus "Galgobombas".

Estilo

Es frío y ausente, y su principal motivación es descubrir quién preparó la muerte de su familia y porqué. Mantiene una falsa amabilidad con cualquiera al que pueda utilizar más tarde para obtener información, o que sea capaz de ayudarle en su búsqueda. Sólo cuando alguien ya no le sirve de nada muestra sus verdaderos sentimientos. Además de vender las galgobombas alquila su experiencia al que la pueda necesitar... ¡excepto a las corporaciones!

Características

INT: 7	TEC: 8	REF: 7	FRI: 6
SUE: 8	ATR: 6	EMP: 7/6	MOV: 7
TCO: 6	Rep: 6		

Habilidades

Chapuza +7, Advertir +6, Atletismo +6, Biología +5, Buscar Libros +2, Cibertecnología +6, Combate Cuerpo a Cuerpo +4, Conocimiento de la Calle +3, Demoliciones +7, Educación +4, Electrónica +6, Experto (Razas caninas) +5, Juego +4, Mecánica Básica +7, Zoología +6

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con dos juegos de conectores interface (conexión con Maquinaria/Tecnología)
- Zócalo con los chips Descarga de Adrenalina/Endorfina, Trance Mortal y Pescado con Patatas (todos de *Chromebook 1*), así como una variedad de chips de habilidad
- Grabador digital
- Ciberojo (con MV, MO, AI)



Fichero: MOTORISTA FANTASMA



Apodo .... Motorista Fantasma
Nombre Real .... Grey Falcone
Función .... Netrunner/Nómada
Edad 26

Historia

Grey Falcone es uno de los clásicos Netrunners de combate de hoy en día. Es un maestro del Aikido, un consumado espadachín y todo un vaquero informático, tan a gusto en la calle como descifrando secuenciadores lógicos.

Es uno de los tres hijos de una familia nómada del sudoeste. Cuando sus hermanos Ice y Jade marcharon a combatir a Sudamérica él consiguió entrar en Texas M&A, logrando una beca en su programa Estudio de Internet.

Al tiempo se fue haciendo un experto en Aikido. Para completar su educación física entró en un curso de entrenamiento intensivo, puliendo aún más sus capacidades. Tras graduarse buscó un *dojo* en el que alcanzar la maestría. Durante este tiempo colaboró con varias firmas informáticas, mejorando así su habilidad en la Red.

Durante un tiempo volvió con el grupo de su familia, pero descubrió que sus parientes no habían regresado de la guerra. No tenían notificación alguna de sus muertes, y en el ejército les dijeron que ambos habían sobrevivido, pero que no sabían nada de ellos desde su licencia. Grey se puso a investigar el paradero de sus hermanos, tratando primero de conseguir en la Red cualquier información disponible. Cuando este método falló recorrió todo el país. Los tres se encontraron en Bangkok. Desde entonces han trabajado juntos algunas veces, y visitan a la familia al menos una vez al año.

Los gastos de Grey eran muy altos. Para soportar su tren de vida necesitaba jugar menos y trabajar más. Su terminal a medida limpió del todo su cuenta corriente, así que trata de conseguir el software más caliente en cuanto sale al mercado (aunque no se lo pueda permitir). Cuando puede trata de ayudar al grupo familiar, una fuente más de gastos.

Estilo

Grey es presumido, frío y agresivo. Le gusta tanto la Red como su estilo de combate, y se dedica a ambos con pasión. Al contrario que muchos cyberpunks, a él le preocupan su salud y su forma física. No usa drogas (nunca), no bebe mucho y gasta más dinero para comprar comida auténtica, no basura química procesada. Pasa su tiempo libre corriendo, levantando pesas y practicando la calistenia. Mientras descansa suele ir a pecho descubierto, mostrando un tatuaje de neón de su grupo: un cráneo llameante, simbolizando a la familia Fuego Mortal. Si icono es un motorista con una calavera similar montando una motocicleta etérea. Casi todos sus amigos en el mundo real no tienen nada que ver con sus colegas de la Red.

Su principal preocupación es mantenerse en el famoso filo. Teme el día en que sus programas se ejecuten un nanosegundo demasiado tarde, el día en que su golpe mortal se desvíe un centímetro fatal.

Características

INT: 9	TEC: 7	REF: 9/10	FRI: 7
SUE: 5	ATR: 7	EMP: 6	MOV: 7
TCO: 8	Rep: 5		

Habilidades

Interface +6 [*Familia* +3], Advertir +6, Armas Cortas +5, Artes Marciales (Aikido) +9, Atletismo +6, Conducir +4, Conocimiento del Sistema +3, Cultura General +3, Diseño de Ciberterminales +5, Enseñar +4, Esgrima +6, Fusil +4, Mentir +1, Motocicleta +7, Programar +6, Resistencia +3, Sigilo +6

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión de Arma Inteligente y de Cibermódem), Sandevistan, Potenciador Maestro (*Soldado de Fortuna 1*)
- Ciberojo izquierdo (con IR, SP, AI y Ojo Rápido –*Chromebook 1*)
- Tecnopelo (azul), Tatuaje luminoso
- Antitoxinas
- Blindaje subcutáneo (10CP en el torso, 8CP en la cabeza)
- 2 Cibermanos magnéticas (*Chromebook 1*)

Terminal Custom Aztec 600

Velocidad: +5, **UM:** 35, **Muros de datos:** +8, **Opciones:** Conmutador de Visión *(Chromebook 1)* Sistema de Seguridad (Huella del pulgar, análisis de la retina), Blindaje CP20, Celular, Teclado, Videomonitor, Lector de chips, Escudo de datos.



Fichero: DEMONIO



Apodo .... Demonio
Nombre Real .... Shelly Simpson
Función............................ Netrunner
Edad 37

Historia

Shelly creció en la inestable atmósfera de los ochenta. Acudió a las mejores escuelas y fue a los campamentos mejor preparados. Su familia era una de las afortunadas que sobrevivió al revés de los noventa sin demasiados perjuicios. Se graduó en Nueva York en Ciencia Cognitiva. Luego fue a Berkeley, donde estudió con la joven Janice Grubb. Al poco tiempo fue captada por la incipiente Kenjiri Technologies para diseñar software y escribir los programas de los nuevos cibermódems. Aquellos días trabajó con Janice y su amistad creció. Hasta cuando Grubb dejó de trabajar en Internet siguieron escribiéndose y viéndose de vez en cuando.

Tsuneta Kenjiri lo descubrió e hizo una oferta a Shelly: "Dinos lo que Grubb está haciendo y mantendrás tu empleo, ganando poder e influencia. Si no lo haces ... lo perderás todo". Shelly odiaba aquel "trato", pero aceptó. Hasta que Jan le habló de su trabajo en los algoritmos I-G, claro. Para su desgracia, no se lo dijo a nadie.

Tres semanas después de la Transformación Shelly fue despedida del trabajo. Para empeorar las cosas, Kenjiri envió a todo el mundo copias con pruebas de su traición a Janice Grubb. No sólo perdió el trabajo, sino que no pudo encontrar ninguno en la industria. Estaba en todas las listas negras de Internet.

Sobrevivió como pudo durante un año y se pasó los dos siguientes en la calle, adicta al Flash. Estaba prácticamente muerta hasta su encuentro con un extraño Arreglador (al que recuperó algunos archivos que había borrado accidentalmente, usando un programa improvisado) que le ofreció trabajo robando datos. Con las manos temblorosas, se conectó...

Estuvo al borde de la muerte, y aquella noche comprendió dos cosas: que tenía mucho miedo del Hielo Negro y que se lo había pasado como nunca.

Estilo

Tres años después Demonio es una vaquera de la Red que, aunque no es considerada de las mejores, es famosa por hacer siempre su trabajo. Se la considera metódica, precisa e implacable. No le pidas un trabajo rápido, pero si tienes tiempo y quieres algo bien hecho ella es tu chica. También se la conoce por su utilización de software semi-autónomo (virus y Demonios, de los que toma el apodo), además de por parecer inmune a los contraataques con Hielo Negro.

Utiliza únicamente el teclado. Nunca se conectará voluntariamente a una ciberterminal, ya que prefiere utilizar su estación de trabajo (Velocidad 13, Memoria 35, Muros de datos +4). Todos sus programas son a medida y los cambia con frecuencia. Es una experta adaptando el software a un objetivo concreto. Siempre que es posible trata con sus clientes en la Red, o a través de intermediarios. Le aterra la violencia física.

Shelly, a los 37, es una mujer de color alta y elegante con el pelo muy corto y rizado. Viste de forma informal, pero prácticamente siempre lleva armadura. No es frecuente ver su sorprendente sonrisa.

Características

INT: 9	TEC: 8	REF: 6	FRI: 5
SUE: 5	ATR: 7	EMP: 8/7	MOV: 6
TCO: 6	Rep: 5		

Habilidades

Interface +5, Advertir +3, Armas Cortas +1, Arreglo Personal +4, Buscar Libros +6, Cibertecnología +3, Conocimiento de la Calle +2, Conocimiento del Sistema +8, Diseño de Ciberterminales +6, Educación +6, Electrónica +5, Enseñar +6, Esconderse/Evadirse +4, Experta (Juegos de Rol) +3, Experta (lenguaje Modula-7) +8, Mecánica Básica +7, Motocicleta +4, Percepción Humana +4, Programar +8, Vestuario y Estilo +4, Vida Social +3

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (todas las conexiones)
- 2 Zócalos para chips
- Nanoagentes (*Chromebook 3*)
- Teléfono celular de Mediaware(*Chromebook 3*)
- Blindaje subcutáneo (CP10)



Fichero: CUCHILLAS



Apodo	Cuchillas
Nombre Real	Desconocido
Función	Netrunner
Edad	23

Historia

Criada en el hogar americano de unos directores corporativos japoneses, Cuchillas aprendió los estilos de vida contradictorios de la estricta moralidad oriental y las imágenes de la vida moderna en los E.E.U.U. Confundida y desatendida, se volcó en el contacto personal de forma indirecta: la Red no tenía más de un año cuando ella entró en escena. Prudente en un principio ante el mundo que se abría ante sus ojos, hizo amistad lentamente con otros Netrunners. Al comprender que no podía seguir viviendo con su opresivo padre y su silenciosa madre, se marchó de casa y fue saltando de la casa de alguno de sus amigos a otra, aprendiendo mientras tanto todos los trucos y habilidades necesarios para "vivir" en la Red. Fue en esta época cuando compró su quimipiel (una red de circuitos alrededor de su garganta y en la mita del rostro, sólo visible cuando está muy emocionada) y el tatuaje luminoso (líneas de circuitos que se extienden desde los conectores interface por sus brazos y hombros).

Tras varios años de romances sin importancia y delitos informáticos fue contratada por un oficial de policía para asaltar una fortaleza de datos. Mientras lo hacía fue identificada, y desde entonces la corporación (WNS) anda tras ella de forma intermitente. Otro amigo, en gratitud por haber borrado algunos registros, le regaló una pistola "Super Chief" y un chip de habilidad para utilizarla. Hace poco se le acercó un arreglador de la Yakuza que se ofreció a suministrarle de forma continuada buen hardware y software para la Red. A cambio sólo tenía que hacer algún "trabajito" de vez en cuando. Aceptó encantada y ahora está en manos de la Yakuza... aunque ella no lo quiera reconocer.

Estilo

El no tener trabajo o preparación llevó a Cuchillas a una vida de delincuencia, robando datos en la Red para venderlos en el espacio real. Para no cometer más errores en su vida ahora intenta escoger sus trabajos con cuidado. Es tranquila y siempre escucha una oferta de trabajo, pero se toma un tiempo antes de contestar.

Desde joven se esperaba de ella que lo hiciera todo bien y se la inculcó una sólida ética laboral, por lo que terminó con una visión sombría y distante de la gente y las relaciones. Al madurar aprendió a relajarse. Puede ser fría y ausente (especialmente si se la provoca o amenaza), pero terminó por aprender a relacionarse. Hace poco entró por la puerta grande en el circuito de clubes y discotecas.

Características

INT: 9	TEC: 5	REF: 8	FRI: 10
SUE: 10	ATR: 8	EMP: 6/8	MOV: 5
TCO: 5	Rep: 3		

Habilidades

Interface +6, Advertir +4, Arreglo Personal +3, Bailar +4, Baile Cerebral +3, Buscar Libros +7, Conocimiento de la Calle +8, Conocimiento del Sistema +7, Educación +5, Electrónica +5, Experta (Bandas Callejeras) +2, Idioma (Chino Mandarín) +4, Idioma (Inglés) +5, Idioma Nativo (Japonés), Programar +4, Vestuario y Estilo +3

Ciberequipo

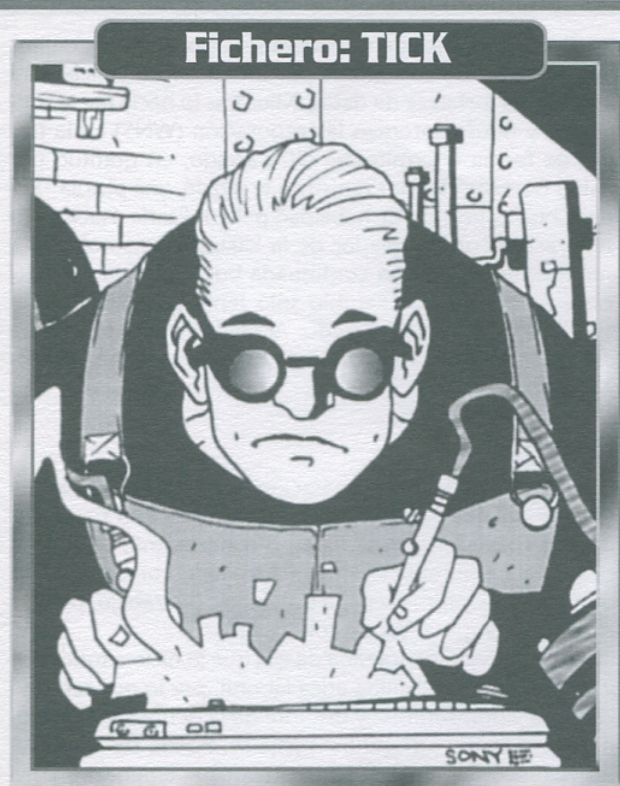
- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión con Cibermódem)
- Quimipiel, Tatuaje luminoso
- Zócalo con una variedad de chips de habilidades

Terminal Mitsubishi Omichron² (a medida)

UM: 25, **Velocidad:** +2, **Muros de datos:** +6, **Opciones:** Impresora, Teclado, Deckmate, Lector de chips y un Videomonitor de 1x1m



Fichero: TICK



APODO .... TICK
NOMBRE REAL .... DESCONOCIDO
FUNCIÓN .... NETRUNNER
EDAD 24

Historia

Tick fue abandonado siendo un niño y creció en una casa de acogida. Nació con una discapacidad, la columna torcida y una pierna deforme, por lo que camina con una evidente cojera y extraños movimientos. Ha estado tanto tiempo solo que trata de hacer amistad con cualquiera con quien se encuentra. Amargado por tanto rechazo, el joven Tick buscó amigos en los ordenadores y descubrió que tenía talento para comprenderlos y construirlos. Le gustaba tanto trastear y modificar ciberterminales que al poco tiempo era un Netrunner bien conocido en su zona. Su único amigo en el espacio real es un viejo enfermero de la casa de acogida que, además de darle su primer ordenador, le enseñó a dibujar y a valerse por sí mismo. En la Red es un extrovertido radical, y se ha construido toda una vida ficticia, desde unos padres hasta una carrera como boxeador.

Estilo

Trabaja en el sótano de su vieja casa y sale muy pocas veces. El lugar está atestado de dispositivos electrónicos rapiñados, ordenadores desmontados y ciberterminales a medio construir. Tiene un extraño método de trabajo: no para durante dos días y luego se derrumba durante uno. Lo justifica diciendo que cuando está inspirado tiene que trabajar todo lo posible, y que luego descansará. Cuando está "reposando" sólo podrías despertarlo a puñetazos. Siempre tiene trabajo, pero no gana demasiado.

Atormentado por su discapacidad y por la soledad, trata de impresionar a la gente con su entusiasmo y su buena voluntad. Aunque parezca contento, si se le enfada se vuelve ofensivo y distante, guardándose el rencor durante años. Su necesidad de amistad le lleva a hacer todo lo posible por impresionar, incluso a cometer delitos.

Últimamente ha comprobado que puede ganarse la vida diseñando, construyendo y modificando terminales, así que ahora sólo entra en la Red para hablar con la gente. Cuando sale del sótano es para visitar el club local de Netrunners, donde puede impresionar a sus amigos con sus últimas modificaciones, o para hablar con el viejo enfermero. Está buscando algunos trabajos bien pagados con los que pueda cumplir su deseo más secreto: una operación para remplazar las partes deformes de su cuerpo.

Características

INT: 10	TEC: 10	REF: 4	FRI: 8
SUE: 7	ATR: 2	EMP: 7	MOV: 2
TCO: 6	Rep: 3		

Habilidades

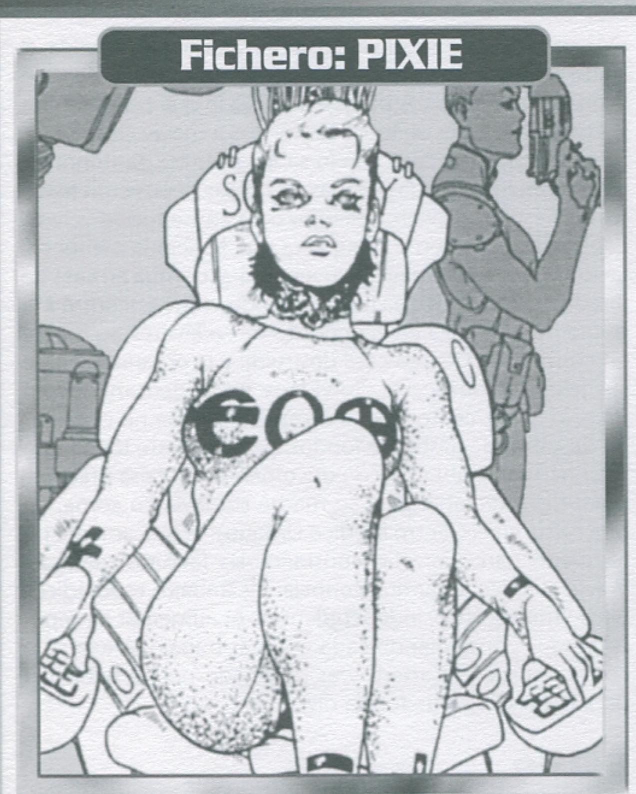
Interface +5, Advertir +2, Artes Marciales (Boxeo) +2, Atletismo +2, Buscar Libros +5, Conocimiento de la Calle +4, Conocimiento del Sistema +7, Dibujo y Pintura +3, Diseño de Ciberterminales +8, Electrónica +8, Mecánica Básica +6, Persuasión +2, Primeros Auxilios +5, Programar +6, Resistir Tortura/Drogas +3

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión con Cibermódem y Maquinaria/Tecnología)
- Zócalo con chips de MRAM de ciencia y tecnología
- Ciberojo (con AI, TE)



Fichero: PIXIE



Apodo	Pixie
Nombre Real	Desconocido
Función	Netrunner
Edad	22

Historia

Los padres de "Pixie", niña prodigio y producto de una familia corporativa francesa, querían que ocupara un cargo ejecutivo cuando creciera, y para ello la educaron. Sin embargo, la chica prefería la Red y pronto se perdió por los campos del ciberespacio. Después de trabajar durante dos años como Netrunner independiente, escribió una rutina de compilación Demonio (*Chromebook 3*) que podía ayudar a otros a programar. Dio en el blanco. Gano tanto dinero que se hizo millonaria y consiguió una amante/guardaespaldas (una de las mejores Euromercenarias) llamada Mahoney.

Estilo

Siempre a la búsqueda de emociones fuertes, Pixie disfruta con todo lo que hace y sólo hace las cosas con las que disfruta. Puede ser muy inconstante, pero trata de no dañar a sus amigos, especialmente a Mahoney.

Aunque ya no tiene que trabajar, a veces lleva a cabo misiones ilegales, más por diversión que por el dinero que pueda ganar. Prefiere infiltrarse en las fortalezas de datos sin dejar el menor rastro de su paso, enviando programas Demonio para "explorar" la zona antes de entrar.

Características

INT: 9	TEC: 6	REF: 6	FRI: 6
SUE: 5	ATR: 8/10	EMP: 8/5	MOV: 5
TCO: 6	Rep: 7		

Habilidades

Interface +5, Advertir +4, Arreglo Personal +6, Atletismo +4, Bailar +4, Buscar Libros +4, Conducir +2, Conocimiento del Sistema +4, Educación +6, Idioma Nativo (Francés), Idioma (Danés) +3, Idioma (Inglés) +6, Nadar +2, Percepción Humana +2, Persuasión +4, Programar +7, Seducción +4, Vestuario y Estilo +6, Vida Social +5

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico (escudado contra IEM) con conectores interface (conexión con Arma Inteligente y Cibermódem)
- Zócalo con varios chips de información y algunos de armas
- Señora de la Medianoche, AudioVox con Lengua Viperina (*Chromebook 1*), Controlador de la glándula de color (*Chromebook 2*)
- Tejido dérmico (CP8), Implante de hueso y músculo, Nanocirujanos, Anticuerpos optimizados, Tejido dérmico salvavidas (*Chromebook 1*), Mejora nano-óptica IR/UV (*Chromebook 2*)

Terminal Celular de Combate SGI "Phoenix" (Modificada)

UM: 20, **Velocidad:** +5, **Muros de datos:** +10, **Opciones:** Escudos IEM, Cubierta blindada (CP40, PDE5), batería de 12 horas, Conmutador de visión, Caja Vox, Cámara, Videomonitor de 1x1m, Impresora, Lector de chips



Fichero: EL CARTERO



Apodo .... El Cartero
Nombre Real .... Jared Williamson
Función .... Merodeador (Correo)
Edad 27

Historia

Se podría definir a Jared con una sola palabra: discreto. Pelo castaño, ojos marrones, complexión media. Perfecto para desaparecer en una multitud. Al hablar parece brillante y agradable, pero nada especial, el típico buenazo con el que todo el mundo se lleva bien pero en el que nadie repara. Su ropa varía con la ocasión. Siempre viste apropiadamente, pero sin nada destacable. Discreto, ese es Jared. Nadie se fijaría en él, y eso es precisamente lo que quiere.

Creció en una zona pobre de San Francisco. Su padre perdió el trabajo cuando él tenía 13 años, dejándolos con el salario materno. A los 15 dejó la escuela para trabajar en una verdulería. Era menor que los demás chicos, pero siempre conseguía llevar todos los pedidos gracias a su manía neurótica de aprenderse todas las calles y callejones y su salvaje estilo de lucha cuando alguien trataba de detenerlo. Un día, uno de sus clientes habituales le preguntó si quería ganar dinero de verdad.

Comenzó a llevar paquetes para sus nuevos jefes, la familia mafiosa Santorini, una de las más poderosas de la ciudad. Durante varios años todo fue bien: su familia tenía comida, él podía pagarse los estudios, viajaba de vez en cuando y no sentía remordimientos porque no sabía lo que contenían los paquetes. Después de todo, se limitaba a mover cajas.

Hasta el 2014. Jared no lo sabía, pero los Santorini tenían problemas con las Tríadas. Las cosas se pusieron feas y los mafiosos no tuvieron tiempo para conseguir refuerzos. Las Tríadas atacaron a cualquiera que tuviera la menor relación con los Santorini, incluyendo una bomba en casa de Jared mientras él estaba fuera. Cuando volvió encontró a la mitad de su familia en el depósito de cadáveres, su madre en coma en la UCI, su casa destruida y la organización de sus jefes descompuesta. Su vida se había derrumbado en un solo movimiento, por un simple dato que no conocía.

Disponía de bastantes fondos, pero los gastó todos para marcharse a Night City con documentación falsa prácticamente indetectable para su madre (todavía en coma, en una cama en el Centro Médico Urbano). Prácticamente no le quedó nada para las considerables facturas médicas. Volvió al único lugar que conocía: los trabajos esporádicos y los "transportes" independientes. Al aumentar su reputación fue consiguiendo cada vez más trabajo. Ahora se le conoce como el Cartero y es respetado por su habilidad para llevar envíos de forma discreta.

Estilo

Jared dispone de múltiples identificaciones y utiliza una diferente para cada trabajo. Siente una necesidad casi patológica por conocer cualquier cosa que pueda afectar a su vida, y pasa casi todo su tiempo libre leyendo o viendo programas de actualidad. Aunque su código ético le impide hacer preguntas a sus jefes, a menudo ordena que los sigan, pincha sus líneas telefónicas, investiga su pasado o hace copias de los datos que almacenan en su memoria mojada.

Características

INT: 7	TEC: 8	REF: 7	FRI: 9
SUE: 9	ATR: 6	EMP: 9/6	MOV: 6
TCO: 6	Rep: 5		

Habilidades

Disimulo +7, Advertir +6, Arreglo Personal +3, Armas Cortas +3, Combate Cuerpo a Cuerpo +5, Conocimiento de la Calle +6, Disfraz +7, Educación +4, Esconderse/Evadirse +5, Experto (Equipo médico) +4, Falsificación +4, Motocicleta +4, Pelea +7, Percepción Humana +4, Persuasión +3, Sigilo +5, Vestuario y Estilo +3, Vida Social +4

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión con Arma Inteligente, Vehículo, DataTerm)
- 2 Zócalos para chips
- Bolsillo subcutáneo, Memoria mojada (*Chromebook 1*), Ordenador corporal ZetaTech (*Chromebook 2*)
- 2 Ciberojos con (P+ –*Chromebook 1*–, SP, CD. LT, AD)
- Ciberoído (con AN y DT con Codificador –*Chromebook 2*–)



Fichero: EL CIRUJANO



APODO .... EL CIRUJANO
NOMBRE REAL ....MICAH DAVIDOVICH
FUNCIÓN.. MERODEADOR (FRANCOTIRADOR)
EDAD 31

Historia

Micah nació en Nueva York y se mudó al oeste de Montana siendo muy joven, a un rancho que sus padres compraron "para estar más cerca de la Tierra". Le encantaron los grandes bosques y las montañas, y pasaba el tiempo persiguiendo a los animales. A los 13 años sabía perfectamente cómo moverse por el campo, cazaba su propia comida, pasaba la noche en el bosque y había escalado los picos más altos.

A los 16, en el 2005, fue llamado a los Marines. Debido a su habilidad con el fusil y su gran sigilo lo enviaron a la escuela de Francotiradores, y de ahí a Reconocimiento. Su impresionante efectividad llamó la atención de un militar de alta graduación que necesitaba algunos agentes especiales para la operación Bastón. El 3 de abril Micah, ya sargento, abatió a un ejecutivo medio en Bonn con un disparo en la columna. La corporación Mantoga desapareció.

Después de ese trabajo volvió a Sudamérica, donde fue empleado para matar a los cabecillas de las fuerzas locales (además de a algunos "asesores militares" europeos). Gracias a su estilo y su capacidad no tuvo que soportar las atrocidades que el resto de las tropas. Para él la guerra era un trabajo cínico. Su apodo provenía de su utilización de terminología médica para referirse a las eliminaciones (eran "excisiones", "amputaciones" o, para aquellos que considerable más despreciables, "abortos retroactivos").

Al terminar la guerra en el 2010, Micah se vio en el paro. Trabajó para la CIA buscando y eliminando miembros del NSA y la Banda de los Cuatro, pero al final dejaron de llamarle (la CIA, tras la formación del LEDiv, pasó por una etapa de lavado de imagen). Sus superiores podían decirle dónde encontrar trabajo, si estaba interesado.

Estilo

Micah pasa ahora tres meses al año en una base de Lazarus, mejorando sus habilidades y ganándose un sueldo. Además de estos trabajos, el Cirujano (como aún se le conoce) acepta trabajos independientes para aumentar sus recursos, ayudar a sus padres jubilados y pagar a Lazarus la protección de estos. Aunque le suelen llamar para realizar asesinatos y como apoyo, acepta cualquier cosa que no incluya combates directos (sabe que no es rival para la mayoría de los Mercenarios, no es su estilo). Ha aprendido a utilizar explosivos, armas pesadas y venenos, lo que le permite acceder a una gama de trabajos más amplia que el simple disparo a larga distancia. Le encanta la tecnología y suele utilizar armas muy caras modificadas para cada trabajo individual, que luego abandona tras terminar (utiliza munición normal, haciendo imposible que puedan seguirlo). Podría retirarse en cualquier momento si quisiera, pero no sabe cuándo lo hará.

Características

INT: 7	TEC: 7	REF: 9/10	FRI: 7
SUE: 9	ATR: 6	EMP: 7/5	MOV: 8
TCO: 8/10	Rep: 5		

Habilidades

Disimulo +8, Abrir Cerraduras +4, Advertir +5, Armas Cortas +4, Armas Pesadas +4, Armería +3, Artes Marciales (Aikido) +3, Atletismo +5, Demoliciones +5, Educación +2, Esconderse/Evadirse +4, Farmacia +3, Fusil +7, Motocicleta +4, Percepción Humana +2, Primeros Auxilios +3, Seguridad Electrónica +5, Sigilo +4, Supervivencia +5, Vigilar/Rastrear +4

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con dos juegos de conectores interface (conexión con Arma Inteligente, Vehículo y DataTerm)
- 2 Zócalos de chips
- Sandevistan, Potenciador Maestro (Soldado de Fortuna 1)
- Elevador de adrenalina
- 2 Ciberojos (con LT, AD, SP y AI)
- Implante de hueso y músculo, Nanocirujanos
- Corazón Marcapasos 2000 (*Chromebook 1*)
- Autoinyector (*Chromebook 3*)



Fichero: MARIKO SONOMI



Apodo .... Ninguno
Nombre Real .... Mariko Sonomi
Función........................ "Reclutadora"
Edad 25

Historia

Como hija de un hombre de negocios japonés Mariko quería agradar, pero la escuela era demasiado aburrida. Además, estaba mucho más cómoda tratando con la gente que con sus profesores informáticos. Apenas logró graduarse en su prestigiosa escuela (y fue gracias a la influencia de su padre) y acudió a una universidad americana. Gracias a su habilidad social logró graduarse en Relaciones Periodísticas, pero su inconstancia la impidió ganar experiencia para aumentar su curriculum. En el mundo especializado del 2019 no había sitio para alguien que sabía un poco de todo. El único trabajo que logró fue el de ayudante ejecutiva para una pequeña corporación informática. Su padre, disgustado por su "fracaso", la desheredó.

El jefe de Mariko reconoció rápidamente su habilidad con la gente, así que le hizo una propuesta: podía ganar un montón de dinero si le ayudaba a "adquirir" al jefe de investigación de una compañía rival. Ella, destrozada por el rechazo de su padre, aceptó. Si era capaz de demostrar su valía su padre podría reconsiderar su postura.

El primer trabajo de "reclutamiento" fue algo peligroso (y éticamente dudoso), pero tuvo éxito. Después le pidieron que consiguiera información sobre otro empresario. Así comenzó su carrera.

La corporación se hundió dos años más tarde, pero para entonces Mariko ya estaba preparada para entrar en el mercado independiente. Acude a los lugares adecuados y tiene citas frecuentes (con ambos sexos, no tiene problemas). Nunca da la menor señal de ir detrás de alguien, así que nadie sabe cuando está "reclutando" o simplemente divirtiéndose.

Estilo

Mariko confía en sus habilidades de seducción, no de ladrona, pero ha desarrollado otros talentos útiles. Tiene buenos contactos que la proporcionan identidades falsas y esqueletos cuando es necesario, y se sabe que ha aceptado trabajos con diferentes corporaciones para facilitar su verdadera función.

Como reclutadora, su misión es seducir investigadores, altos ejecutivos y otros empleados clave para una u otra corporación. La extracción propiamente dicha es trabajo de un grupo de profesionales (que suele consultarla sobre planos de apartamentos y medidas de seguridad, para lo que ha desarrollado un ojo especial). Ella debe lograr que el objetivo esté de acuerdo con el cambio de jefes. Como ladrona de datos juega al clásico juego de la seductora (uno piensa que la gente ya no debía picar...). Consigue que su objetivo confíe en ella y le deje entrar en sus casas y oficinas, donde puede robar todos sus secretos. Se sabe que ha llegado a chantajear, pero le resulta desagradable y no lo hace casi nunca.

Es una japonesa alta y esbelta con el pelo negro corto y una belleza clásica e intemporal que puede ir (con el maquillaje adecuado) desde los 16 hasta los 30. Está en una condición física excelente y se las arregla perfectamente en una pelea.

Características

INT: 7	TEC: 4	REF: 7	FRI: 9
SUE: 6	ATR: 10	EMP: 10/8	MOV: 6
TCO: 6	Rep: 4		

Habilidades

Vampiresa +7, Abrir Cerraduras +3, Advertir +4, Armas Cortas +1, Arreglo Personal +5, Artes Marciales (Judo) +3, Atletismo +5, Buscar Libros +4, Conducir +3, Conocimiento de la Calle +2, Cultura (América) +4, Educación +3, Electrónica +2, Entrevista +6, Esconderse/Evadirse +3, Idioma Nativo (Japonés), Idioma (Inglés) +7, Mecánica Básica +2, Percepción Humana +6, Persuasión +4, Política Corporativa +5, Seducción +6, Seguridad Electrónica +3, Vestuario y Estilo +5, Vida Social +6

Ciberequipo

- Procesador neuronal básico con conectores interface (conexión con Arma Inteligente, Vehículo y DataTerm)
- Zócalo de chips
- Ciberojo izquierdo (con MV conectado al implante grabador)
- Ciberojo derecho (con SP, AI, CD)
- Ciberoído (con EA, AVZ, ES, RSC, AN, CGD)
- Grabador digital



RAVEN®

MICROCYBERNETICS

LEVEL 11

SE NECESITA



ANÁLISIS CORPORATIVO

INFOCOMP

Ideas Corporativas y Tratantes de Información

- **Oficinas centrales:** 567 Ventura Blvd., Domo "C", Los Ángeles; CLD Red 1217.4099
- **Oficinas regionales:** San Francisco, Night City, Nueva York, Washington D.C., Miami, Vancouver, Londres
- **Nombre y situación del accionista mayoritario:** Robert D. Alvarez, Kilauea, Hawaii, posee el 19,2% de las acciones
- **Beneficios acumulados (2020):** 640.403.756 millones de eurodólares (+3% desde el 2019)
- **Fin del ejercicio económico:** 12 de agosto del 2021
- **Activos totales:** 95.492.503 acciones
- **Disponible en el mercado:** 7.158.859 acciones
- **Cotización:** 90ed por acción normal, 120ed por acción preferencial
- **Precio de venta:** 138ed/acción
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
9500	700	105

- **Dirección:**

Presidente: Robert D. Alvarez
Fideicomisarios: 17
Director general: Dr. Steven Verizio

- **Consejo de administración:**
  Directora de operaciones mundiales: Kathryn Hatch
  Vicepresidente para Europa: Dr. Renée Culvère
  Vicepresidente para Norteamérica: Rosemary Drake
  Vicepresidente para el Pacífico: Joseph Curente
  Vicepresidente para la Antártida/OCT: Jennifer Blaake
  Vicepresidente de Defensa: Thomas Lochiccero

Historia

Cuando la Banda de los Cuatro fue barrida, los Estados Unidos se vieron obligados a mezclar sus servicios de inteligencia restantes con los recursos de los conocidos "bandidos de la circunvalación", los tristemente famosos servicios de asesoramiento que durante años compitieron con la CIA, la DIA y el FBI por la obtención de datos, con unas tarifas consideradas exorbitantes por la mayoría de los congresistas.

Al comienzo del nuevo siglo la CIA se convirtió en una eficaz fuerza de inteligencia, mientras la DIA era reemplazada por una nueva generación de asesores que se ocupaba exclusivamente de asuntos militares (y que, más tarde, también fueron sustituidos). Varios cambios radicales en las estructuras económicas, políticas y militares de todo el mundo hicieron obsoleta la información obtenida por los bandidos (considerada correcta por los gobiernos), así que muchos analistas tuvieron que hacer las maletas. Robert D. Alvarez fue uno de los cientos que se vio sin trabajo de la noche a la mañana.

Por estas fechas Los Ángeles se estaba recuperando del devastador terremoto del 98. Se estaban construyendo los domos de las nuevas arcologías y la ciudad necesitaba inversores desesperadamente. Alvarez pidió por adelantado todo el dinero de su liquidación, renunciando así a los intereses, y con sus considerables ahorros marchó al oeste. Reservó un espacio en uno de los inmensos centros comerciales, colocando los cimientos de su propia asesoría para el nuevo mundo corporativo.

La compañía empezó con sólo un puñado de dedicados (y extremadamente capaces) empleados, pero vendía servicios innovadores. Infocomp fue una de las primeras compañías en ofrecer a las megacorporaciones en expansión datos fiables sobre inteligencia e investigación. En muy poco tiempo Alvarez se hizo con una cartera de clientes que aseguraba el éxito de su empresa.

En el 2006, con la absorción de Eagle Investigations (una compañía de detectives de primera línea) y EbonTech Research (una asesoría corporativa), Infocomp se convirtió en el líder del sector de los servicios de investigación. No sólo dispone de servicio de detectives, sino también de búsqueda de datos, de compilación y de análisis teórico de datos, convirtiéndola en la mejor fuente para buscar cualquier información. Su habilidad no sólo para descubrir cosas escondidas y encontrar a su mejor comprador, sino también para predecir acontecimientos futuros estudiando la actualidad, le ha proporcionado su posición en el mercado global como uno de los principales comerciantes de la información en el siglo XXI.

Hoy

Los objetivos de Infocomp son los mismos que cuando fue creada: proporcionar información fiable, rápida y precisa a sus clientes, incluyendo datos de inteligencia, investiga-



ciones y proyecciones cuidadosamente fundamentadas. El abanico es muy amplio, pero incluye (entre otras cosas) material tecnológico, económico y personal. Se rumorea que la corporación dispone del mayor conjunto de información que existe, incluyendo la copia más completa de la Biblioteca del Congreso (adquirida durante el Colapso). Vídeos, archivos sonoros, material escrito, CD-ROM, chips de datos, sistemas magnéticos, fotografías, pinturas estéreo, escultura y otras obras de arte están almacenados en sus cámaras blindadas, todo digitalizado en lo que probablemente sea la mayor base de datos del mundo.

Se dice que los miembros de la compañía son los detectives más avanzados que existen. Se enorgullecen de su habilidad para investigar y recopilar la información solicitada en un solo día: "Si lo pides a las nueve lo tienes a las cinco". Las otras corporaciones, a pesar de tener sus propios servicios de investigación, acuden a menudo a Infocomp en busca de datos. En el 2020 la esperanza de vida de un espía corporativo se mide en meses, pero muchos de los agentes de Alvarez llevan operando ¡casi diez años!

Además de conseguir nueva información por encargo, la empresa permite a sus clientes acceder a sus bases de datos. Tienen una gigantesca biblioteca con copia de seguridad en numerosos lugares, pero el centro neurálgico se encuentra en el sistema informático de almacenamiento frío en las oficinas centrales. Otras organizaciones utilizan continuamente este sistema, así que nadie se atreve a tocarlo. Además, se accede tan a menudo que en vez de pagar por cada consulta la mayoría de las grandes corporaciones paga una inmensa suscripción mensual a cambio de acceso 24 horas al día, siete días a la semana. Existen decenas de sistemas redundantes para que la biblioteca funcione sin problemas, y Alvarez ha llegado a bromear diciendo que una guerra nuclear global no lograría apagar los equipos.

Infocomp también está en el negocio de la publicación, pero de forma tangencial: el almanaque *Información a Mano*™, el sistema de recuperación de datos de DataTerm *Fax on File*™ y la *Enciclopedia Mundial* (en versión impresa, informática o virtual) son tremendamente populares, e Infocomp también publica otros manuales y guías de referencia (las guías regionales *InfoAquí*™ son más famosas que Frommers, y más concisas y completas que los manuales de la CIA).

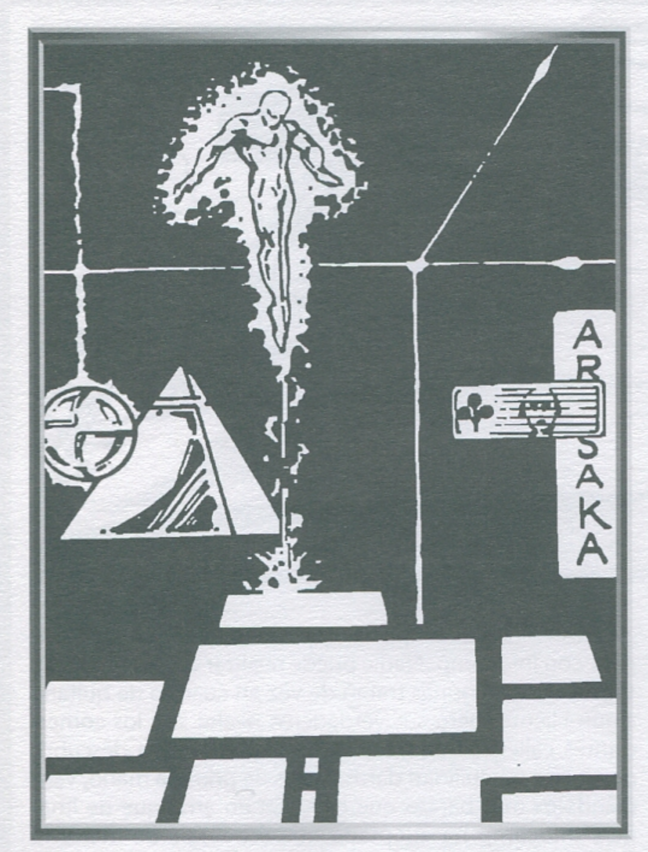
Existen pocas compañías que sueñen siquiera con competir con Infocomp. Nadie puede rivalizar con su tamaño y sofisticación. Algunas tratan de vez en cuando de quitarle algún cliente, pero sus verdaderos rivales son los comerciantes callejeros de información, que pueden descubrir por suerte o habilidad datos vitales de primera mano, vendiéndolos más barato que ellos. En un arranque de imagen, Infocomp ha adoptado una estrategia de mercado positiva, trabajando siempre que es posible con estos comerciantes independientes, compartiendo información libremente y teniendo siempre un ojo atento en cualquier dato que pudiera escapar a su escrutinio. Ha tomado medidas serias cuando ha sido necesario, pero considera que la sangre es una pérdida tan grave como innecesaria.

Equipo y Recursos

Cada una de las oficinas es una ciudad aislada, con una clínica preparada para realizar operaciones, diversos bares (para el personal y la clientela), sauna, gimnasio y minicentro comercial. En cada una hay un "Falcon" Osprey de Bell-Boeing, de uno a cuatro helicópteros (de diversos tipos), dos AV-4 y un AV-7, así como diversos coches y furgonetas equipados con todo tipo de elementos de vigilancia. En los sótanos de cada oficina hay un ordenador central de Microtech, bien defendido y escudado contra IEM, conectado con la oficina principal a través de diversos puntos de seguridad. El cuartel general dispone de 3 a 4 veces más equipo que el indicado anteriormente.

Cada oficina dispone de un contingente de 100 soldados asignados como guardias de seguridad. No son policías de alquiler, sino soldados profesionales equipados y adiestrados por Lazarus. No abandonan el recinto de la compañía salvo que un empleado llame pidiendo ayuda. Cada oficina dispone también de un servicio de respuesta rápida,





también contratado por Lazarus. Todas las fuerzas armadas de Infocomp llevan equipo Arasaka y Sternmeyer.

Los agentes secretos del análisis corporativo no hacen referencia a los investigadores encubiertos, espías o recolectores de información, que pueden sumar unos 1000. Indican parte de la División de Proyectos Especiales de Kathryn Hatch. Se dice que son parte del motivo del éxito de la empresa, y sólo responden ante Alvarez o ante ella.

Los recursos espaciales de Infocomp son desconocidos. Se sospecha que mantiene diversos satélites de inteligencia (posiblemente satélites espía Argus, comprados en el 2010 a los E.E.U.U.). Abundan los rumores sobre un VTO en Crystal Palace utilizado para captar datos de los satélites espía de las demás corporaciones y los Comsats internos, pero no se ha confirmado nada.

Prácticas de Contratación

Casi toda la investigación la realizan empleados de la empresa. Las fuerzas de seguridad cumplen diversas funciones cuando es necesario, y cualquier conflicto grave puede solucionarse con la respuesta armada de Lazarus. Ahora mismo Infocomp está buscando personal de todas las especialidades para cubrir diversos puestos. No se trata de trabajos independientes. Significan dedicarle tu vida a la compañía y convertirse en un empleado. Además del típico personal administrativo, de seguridad y de apoyo de todas las corporaciones, dispone de cuatro tipos básicos de trabajador: detectives, espías, investigadores y "sintetizadores".

Los detectives realizan casi todo el trabajo de este tipo de Infocomp y son los principales conseguidores de información sobre el terreno. Están bien entrenados y a veces se precisa que también sepan combatir.

Los "agentes de inteligencia" están muy bien preparados (muchos pertenecieron a la Banda de los Cuatro y a otras agencias de información de todo el mundo). La descripción de su trabajo es sencilla: conseguir información sobre un sujeto/objetivo determinado. Infocomp no está demasiado interesada en planos detallados y especificaciones técnicas. Saber que Militech está trabajando en un tanque autónomo de combate (por ejemplo) es suficiente.

Los investigadores se encargan diariamente de reunir, cotejar, clasificar y cruzar toda la información de fuentes públicas y privadas: periódicos, emisiones radiofónicas, publicaciones y otras revistas, salones de *chat* y BBS, notas de prensa corporativas, hasta programas de ocio y "libros". Para ello utilizan potentes sistemas expertos y cuatro IAs diseñadas para hacer "datasurf". Muchos investigadores son a la vez Netrunners. Todos están familiarizados con los ordenadores y la tecnología.

Los "sintetizadores" tienen dos trabajos principales: destilar información (tomando enormes bases de datos para extraer sólo lo que el cliente ha pedido) y sintetizar (tomar varias informaciones aparentemente inconexas y sacar conclusiones basándose en ellas). Los sintetizadores no suelen ser expertos en ningún campo, sino que saben bastante de muchas cosas. Lo más importante es que sepan cómo sacar conclusiones lógicas a partir de información insuficiente.

Los agentes libres se utilizan muy de vez en cuando, sólo cuando la aparición del nombre de Infocomp pudiera ser comprometedora. Insisten mucho en mantener siempre el anonimato. La corporación valora la discreción por encima de todo, ya que una pérdida de credibilidad podría ser devastadora para el negocio. Los clásicos encargos a estos agentes son investigaciones "independientes", tareas de seguridad "sensibles" y otras funciones que podrían considerarse poco éticas.

El grupo encubierto también está reclutando, pero de forma no oficial y sólo por invitación. Como se dijo antes, no es para agentes libres. Unirse a este grupo significa alcanzar un nuevo concepto de lealtad empresarial. Aquellos lo suficientemente afortunados para lograr un puesto son enviados a los confines del mundo, y hasta al espacio, para cumplir la política de la empresa. El grupo encubierto es mucho más que un puñado de asesinos ciberpsicópatas con enormes armas. Necesita gente capaz de realizar diversas funciones, especialmente Netrunners, Técnicos, Ejecutivos y Arregladores, además de los habituales Mercenarios.

CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Personal de seguridad con experiencia, conductores y analistas de datos para misión de escolta ligera. Se precisa alguna habilidad social. Buen salario, buen horario. Dirigirse personalmente.

Contacto:

Michael Walsh, Personal
Teléfono 212-555-4992 / FAX 212-555-5000
CLD Red 6511.9476

Resumen:

Douglas Tolliver, un ejecutivo de nivel medio de EBM, ha aceptado una generosa oferta para informar a Infocomp sobre el futuro del mercado de los microprocesadores. Para mantener la discreción debe hacerlo durante el descanso del almuerzo, y todo el encuentro debe ser extremadamente discreto. La prioridad principal es la seguridad del Sr. Tolliver.

El equipo será contratado para recogerlo cerca de su despacho en la ciudad, conducirlo a un restaurante apartado, analizar la información proporcionada, pagarle lo acordado y devolverlo al trabajo. Tolliver tiene dos horas de descanso y no debe retrasarse. Si el analista da el visto bueno a la información la registrará en un miniordenador (suministrado por la compañía) para ser comprobada por nuestros técnicos antes de autorizar el pago.

Apoyo:

Infocomp proporcionará un vehículo (probablemente un BMW Burowagen HSR –*Chromebook 3*–) y enviará a un analista de datos (alguien experimentado en *Percepción Humana, Mercado de Valores, Contabilidad* y *Electrónica*) si no disponen de uno. La analista, Felice Madison, es una mujer elegante con una cantidad impresionante de memoria mojada y mejoras cibernéticas craneales. Tiene la personalidad de una trucha muerta.

Resistencia:

Tolliver es un ejecutivo relativamente prominente y como tal se le permiten dos horas para comer. Sin embargo, si se retrasa más de treinta minutos su biomonitor comenzará a emitir su localización a la oficinas de seguridad del edificio. Si pasan quince minutos más un equipo de seguridad estándar acudirá a buscarlo. Si sus biolecturas son interrumpidas en cualquier momento el equipo de seguridad se desplegará de inmediato (con armamento pesado).

Complicaciones:

El despacho de Tolliver está en el edificio local de EBM, por lo que para no despertar sospechas el equipo se reunirá con él en el exterior con una contraseña y otra de comprobación para reconocerse (el Árbitro puede inventar las que desee). El trayecto hasta el restaurante no debería presentar complicaciones, salvo por el evidente nerviosismo de Tolliver. Si el Árbitro quiere fastidiar puede aumentar la paranoia de los personajes pidiéndoles montones de tiradas de *Advertir*, dando a entender que los están siguiendo.

La verdadera sorpresa surgirá durante la comida. "Tolliver" es en realidad un importantísimo ejecutivo de EBM, encargado de todas las operaciones en la ciudad y la zona circundante. Se ha cambiado de rostro y piensa desertar por la tarde. A mitad de la reunión anunciará sus intenciones y ofrecerá la información prometida (bastante buena, pero tampoco para tirar cohetes).

Los PJ pueden tomar ahora sus propias decisiones o llamar a la corporación para preguntar qué hacer con el tipo (a discreción del Árbitro). Si Felice Madison está con ellos irá a consultar con la compañía y hará todo lo posible por convencer a los demás de que hagan lo propio. Si Infocomp lo quiere deberán llevarlo de una pieza a un piso franco al otro lado de la ciudad (está en un almacén cerca de los muelles, propiedad de una subsidiaria de Infocomp). Si no quieren a Tolliver lo devolverán a su despacho, a pesar de sus protestas, o incluso pueden recibir órdenes de dejarlo allí mismo. Si lo abandonan estará aterrorizado, y tratará de no separarse de los PJ.

Un Árbitro verdaderamente malvado puede hacer que otra compañía quiera extraer a Tolliver durante la comida, o que EBM trate de recuperarlo tras anunciar su deserción (lo haya aceptado o no Infocomp). Y no olvides que EBM acudirá, pase lo que pase, si el biomonitor lo da por muerto o si tarda demasiado (si deserta y va al piso franco es casi seguro que tardará demasiado...)

Salario:

2000 euros por cada miembro del grupo, con una penalización si algo le sucediera a Tolliver o a su información. Si las cosas se complican *de verdad* se puede considerar una bonificación de hasta 800 euros.



CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Especialista en la Red, técnico y seguridad opcional para proyecto de investigación. Salario según el nivel de amenaza. 20.000 euros en equipo garantizados. No nos responsabilizamos de las heridas personales.

Contacto:

Richard Gerstner, Personal
Teléfono 213-555-2049 / FAX 213-555-2050
CLD Red 2990.8576

Resumen:

Un cliente está interesado en los avances agrícolas logrados por Imperial Metropolitan Agriculture. Llevaría semanas romper sus fortalezas de datos en Europa o E.E.U.U., pero cierta información en la Red indica que una de sus instalaciones de I+D en Australia transmitirá tres paquetes "seguros" de datos a la red de comunicaciones de la compañía la medianoche de pasado mañana.

El objetivo del equipo es interceptar y copiar esas transmisiones sin impedir su recepción, y luego seguir el envío hasta su destino. Eso guiará al especialista en la Red directamente a la fortaleza de datos de IMA. En este momento se recomienda utilizar algún programa de Evasión o de enmascaramiento ilegal (*Interface*, Volumen 1, Número 1, página 28). Descarguen toda la información relacionada únicamente con el origen de la transmisión. Infocomp no pagará por material ajeno a lo indicado en el contrato y no tiene ninguna obligación o responsabilidad legal con los miembros del equipo.

Todo el material obtenido será recogido en el lugar por personal de la compañía. El equipo no copiará ni se quedará con información alguna. Toda la operación será supervisada para garantizar este punto. Cualquier ruptura del contrato resultará en la cancelación automática de la operación y la pérdida de toda gratificación.

Apoyo:

Infocomp proporcionará 20.000ed para comprar equipo diverso. Es obligatorio justificar las facturas correspondientes. Los gastos innecesarios serán sustraídos de la paga de los miembros del equipo. Este material deberá ser devuelto al término de la operación. Cualquier software comprado con este dinero no podrá ser copiado o duplicado.

Resistencia:

Si todo marcha correctamente el Netrunner no tendrá que enfrentarse a las defensas de la fortaleza de datos, ya que se introducirá camuflado como un programa inocuo siguiendo la retroalimentación del flujo de datos. Sin embargo, si el agente se desvía del flujo o pierde el contacto con el paquete de información para investigar por su cuenta se enfrentará a un peligroso Hielo Negro y a diversos sistemas redundantes de seguridad. No disponen de un sysop permanente, pero uno aparecerá dos turnos después de que haya saltado la alarma.

En el mundo real IMA despachará un grupo de respuesta a la posición de los PJs diez minutos después de que hayan cometido un error. Primero bombardearán la zona con impulsos electromagnéticos para eliminar todo el material y detener al Netrunner. De 6 a 8 mercenarios aterrizarán a un km de distancia y se acercarán hasta la posición de los PJ. Estos atacantes no disponen prácticamente de cibernética, armas de alta tecnología o buenas armaduras. Son agentes de elite que no serán detectados hasta que ataquen. Si los PJ se encuentran en un lugar en el que IMA no puede responder inmediatamente, IMA tratará de descubrir al responsable. Informarán inmediatamente a NetWatch.

Complicaciones:

Los PJ saben dónde se encuentra en la Red la fortaleza de datos de IMA, pero no está en ningún mapa y no tiene CLD, así que los paquetes de datos son el único modo para distinguirla entre el mazo de señales.

El equipo deberá descifrar los satélites utilizados durante la transmisión, así como el orden. Puede que sea necesario un primer paseo por IMA (toda una misión en sí misma) para lograr un esquema de la fortaleza de datos de la compañía. Los técnicos también pueden descifrar el patrón si estudian la fortaleza durante dos días (lo que también es difícil).

Saltar desde la localización del equipo a la sub-región virtual australiana y luego ocultarse en un satélite puede provocar una pérdida de velocidad de proceso. Si al Netrunner le preocupa el tiempo de reacción el técnico puede preparar una conexión telefónica para que no haya que operar directamente desde el satélite (eso si los técnicos han descifrado qué satélites se utilizarán durante la transmisión).

Salario:

20.000 euros por cada miembro del equipo, menos cualquier penalización si las cosas se tuercen. Si los PJs logran de algún modo implicar a Infocomp en el plan, la corporación podría tomar acciones hostiles contra ellos. Esta respuesta podría ser legal (si crees que una ametralladora de 12mm asusta, espera a que te llegue una querella corporativa...), electrónica (desaparecer de todos los registros, perder la identidad, los créditos, todo) o física (¿alguien quiere veneno?). Los Netrunners del equipo pueden estar seguros de que también tendrán problemas graves.



CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Agentes expertos en conducción, combate y táctica personal y con vehículos, seguridad de caravanas, habilidades negociadoras y diplomáticas. Se valorarán contactos con grupos Nómadas. Se valorará el conocimiento de la zona de California del norte y del sur.

Contacto:

William Johnson, coordinador de transportes de Infocomp
Teléfono 212-555-4925
Al contactar con él pedirá una entrevista personal con el grupo para comentar los detalles. Tiene unos 30 años y se está quedando calvo. Se presentará como el Sr. Johnson.

Resumen:

Como parte de una transferencia de activos desde Los Ángeles hasta San Francisco, Infocomp necesita desplazar una gran cantidad de registros, archivos e información impresa. Las fuerzas de seguridad de la corporación están comprometidas en otras zonas (se está abriendo otra sucursal), así que están contratando agentes libres para proteger sus envíos. El equipo actuará como explorador avanzado y defensor de una caravana de seis camiones blindados de 18 ruedas (Peterbilt 2000, armados con ametralladoras y cañones) cargados con contenedores sellados con cerraduras Cierreinteligente (*Chromebook 1*). Si el equipo no dispone de vehículos se le proporcionarán BMW2020 (armados con un GPMG 7.62mm) y motocicletas Darkwarrior. Se ruega evitar los combates si es posible. No se puede esperar apoyo y los camiones no están preparados para soportar demasiado castigo.

Por supuesto, Infocomp no está diciendo toda la verdad. No están moviendo simples archivos, sino parte de las copias de seguridad de las bibliotecas, archivos y colecciones de la corporación, de valor incalculable. Se exige que todos los sellos y los contenedores lleguen intactos.

Apoyo:

Poco apoyo se podrá prestar: las fuerzas de la corporación están dispersas. Hay muchas otras caravanas de Infocomp en la carretera, y algunas podrían estar lo suficientemente cerca como para ayudar si se les llama (a discreción del Árbitro). Además, si los jugadores están a menos de 100km de Los Ángeles, Night City o San Francisco, podrán pedir apoyo aéreo a las torres de la corporación. Lo más probable es que envíen un par de AV-4 llenos de soldados de seguridad, pero si las cosas se ponen feas también podrían ser hombres de Lazarus. Estos equipos tardarán 5-15 minutos en acudir, dependiendo de la distancia y la disponibilidad.

Resistencia:

Hay dos grupos principales que pueden dar problemas en la carretera. El grupo Nómada Aldecaldo se encuentra entre la frontera estatal y Night City, con patrullas regulares que llegan hasta Fresno. Aunque casi todos son emigrantes o granjeros, se sabe que algunos jóvenes del grupo han atacado camiones, deteniéndolos y exigiendo el pago de un peaje. Están bien equipados y entrenados, así que no se recomienda entrar en un tiroteo con ellos. Es posible que se les pueda comprar, y para ello se le ha dado al conductor de cabeza dinero para sobornos (si alguno de los jugadores tiene contactos con los Nómadas, o es Arreglador, el conductor le dará encantado el dinero… una vez se haya asegurado que el personaje no desaparecerá con él).

El segundo grupo son varias bandas de piratas de la carretera que operan entre Night City y San Francisco. Estos equipos, de calidad variable, atacan tanto a camiones como al pequeño tráfico. Confían en sus rápidos vehículos todoterreno para escapar de los interceptores de la policía. Algunos han llegado a instalar "puestos de peaje" en las carreteras. Están equipados con vehículos y armas diversos. Se sabe que al menos una banda opera con autogiros Bell. Es posible sobornarlos, pero no probable (suelen ser avariciosos), así que lo mejor es evitarlos.

Complicaciones:

La primera complicación la encontrarán si investigan algo: a los dirigentes de L.A. y California del Sur no les gusta nada que Infocomp esté reduciendo su sede (especialmente al anunciar que el motivo era el alto índice de delitos y el repugnante medio ambiente de la ciudad). Los jugadores pueden esperar problemas de las patrullas policiales en la autopista y en la frontera (¿tiene todo el mundo en orden su documentación falsa?).

El segundo problema es el valor del cargamento. Casi todos los miembros del equipo son independientes. Si descubren lo que están transportando podrían sentir la tentación de fugarse con los contenedores…

Salario:

Johnson comenzará con una oferta de 1200 euros por cabeza, 1600 por cada agente que proporcione su propio vehículo. Se puede negociar con él hasta alcanzar los 1600 / 2000 euros. También les reembolsarán cualquier munición, comida o combustible utilizado durante el viaje. Hay una bonificación de 2000 euros por cabeza si entregan el cargamento intacto (y sellado) en el almacén de San Francisco antes de las 22:00 del sábado.



CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Equipo de 4-6 personas. Imprescindible habilidades de vigilancia. Se valorarán habilidades de combate. Se valorará la experiencia con equipo remotos de vigilancia operados desde la Red.

Contacto:

Diane Vought, Teléfono 213-556-505, CLD Red 2204.7750

El contacto es una mujer joven y delgada que explicará que trabaja en una división de investigación experimental de Infocomp. Es muy formal y preocupada por los detalles, pero también razonable y agradable.

Lo que no dirá es que la división para la que trabaja es Bola de Cristal, una unidad de alta tecnología que predice acontecimientos futuros (más o menos). Se ha previsto con una probabilidad del 87% la extracción de BioDiv, un prometedor Ejecutivo de ingeniería genética, en los próximos 12 días. Diane ha contratado al equipo para comprobar lo que sucede.

Resumen:

La misión es muy simple: llevar a cabo una vigilancia continua sobre una pequeña instalación de investigación en la zona de West Hill. Deben grabar todo lo que suceda, quién entra y quién sale. No deben interferir. El trabajo durará dos semanas.

Apoyo:

Infocomp proporcionará al grupo un apartamento alquilado lleno de material de vigilancia: micrófonos láser, videocámaras con objetivos de alta potencia y adaptadores de luz tenue, micrófonos direccionales y visores térmicos. También hay tres remotos de vigilancia Oracle y una consola de control. Por lo demás, los jugadores están solos.

Resistencia:

BioDiv es algo paranoico, así que la seguridad es considerable y de gatillo fácil. Además, se sabe de dos bandas que frecuentan la zona: los Payasos y los Hijos del Vudú (ver la *Guía de Night City*, pgs. 52-53). Las dos pueden causar problemas.

Complicaciones:

El equipo de extracción atacará cuando parezca apropiado. La punta de lanza es una mezcla de Mercenarios y Merodeadores, con un Netrunner y un AV-4 para la extracción. Si ven a los Pjs dispararán contra ellos. El objetivo es una bonita mujer asiática a la que tratarán bastante mal. ¿Hay algún caballero entre los Pjs? Lo más probable es que la extracción atraiga la atención de la policía. "Bien, nos gustaría preguntarles algunas cosas sobre lo que sucedió aquí anoche…"

Salario:

La paga es de 200ed diarios por cabeza. Se puede negociar hasta un máximo de 250ed. Se proporcionan habitaciones, y si alguno se preocupa por pedirlo les darán 20 euros diarios (por persona) para comida.

CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Un equipo de 4-12 personas. Imprescindibles habilidades de sigilo, de combate personal y de negociación. Se valorarán conocimientos de psicología y cibernética. ADVERTENCIA: se trata de una misión de MÁXIMO RIESGO. Sólo se contactará una vez con el cliente, cara a cara y a través de su oficina.

Contacto:

El contacto es un joven llamado David Chu. Está vestido con una bata de laboratorio. Parece muy preocupado y con sentimiento de culpa. Es uno de los principales técnicos en la división de Ciberinvestigación de Infocomp. También trabaja en secreto para Arasaka, y tiene órdenes de dañar y comprometer la imagen pública de Infocomp.

Resumen:

La misión es sencilla: localizar a un agente desaparecido llamado Stephan Abramowicz, un ciborg Araña que trabajaba para la corporación antes de desertar, hace dos días. Se cree que el borg está al borde (si no ha caído ya) de la ciberpsicosis. Infocomp prefiere que sea devuelto tranquilamente, pero si no es posible habrá que destruirlo, antes de que la policía y la población lo descubran.

Apoyo:

Todo lo que los personajes necesiten (dentro de lo razonable). Diagramas completos de las capacidades de la Araña, archivos personales sobre Stephan, acceso a las frecuencias de radio de la policía y la corporación, análisis táctico en tiempo real, expertos en psicología y cibernética…

Resistencia:

Stephan está cerca de la ciberpsicosis, gracias a la manipulación neuroquímica de Chu. De vez en cuando recobra la lucidez y se puede hablar con él. Se ha ocultado en un almacén que en su día fue un salón de juegos Neutron Tag. Ahora se ha convertido en un laberinto de pasadizos y túneles con iluminaciones extrañas. Hay varias cámaras y proyectores estroboscópicos en las paredes. Además, Stephan ha añadido algunas sorpresas de su propia cosecha…

Complicaciones:

Investigando es posible descubrir el doble juego de Chu, lo que haría mucho por calmar a Stephan.

El problema es que David ha alertado a DMS sobre un peligroso ciborg suelto por la Zona de Combate, y ya hay grupos de reporteros recorriendo las calles. No van muy armados, pero son tenaces. Evitarlos o convencerles para que miren hacia otro lado va a ser muy difícil. David también podría llamar a CIS (*Chromebook 2*) con un nombre falso para complicar más las cosas.

Salario:

15.000 euros por cabeza (negociables) si se completa la misión sin alertar a la prensa, a la policía o a la población. Habrá una bonificación de 10.000 euros si la unidad es recuperada con vida. Pagará 5.000 euros si el nombre de Infocomp sale de algún modo relacionado. Se cubrirán todos los gastos y facturas médicas.

CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Equipo independiente de investigación para una importante misión de investigación técnica. Se necesitan Netrunners, Técnicos y personal de seguridad. Paga generosa con beneficios. Riesgos personales. Enviar curriculum por FAX/correo electrónico.

Contacto:

Arthur Chesterfield, Personal
Teléfono 213-555-4992, FAX 213-555-5000
CLD Red 1278.6529

Resumen:

Se trata de un trabajo para 5-7 personas. Un cliente interesado en la tecnología militar quiere descubrir más sobre un nuevo sistema anti-APAC que está siendo desarrollado por Militech. Los agentes deberán espiar diversos ensayos en el famoso Campo de Pruebas de la corporación en Nuevo Méjico.

Se sabe que exactamente dos semanas después de la entrevista la corporación llevará a cabo los mencionados ensayos durante tres días. Los agentes deberán establecer un pequeño campamento base en las montañas cercanas, camuflar su presencia a los impresionantes sistemas de vigilancia electrónica y monitorizar las pruebas con un sofisticado equipo de vigilancia. Se controlarán las comunicaciones que entren y salgan del lugar de las pruebas. Cualquier otra cosa es un riesgo innecesario.

Al finalizar los tres días el netrunner del equipo (se recomienda más de uno), junto a los técnicos, monitorizará de forma pasiva las comunicaciones por satélite e interceptará los resultados finales de las pruebas cuando sean enviados a las oficinas principales en Maryland. Estos datos estarán claramente empaquetados con una bandera de prioridad, así que será fácil distinguirlos. El equipo deberá luego encontrarse con personal de la compañía en el punto de encuentro, un tramo desolado de la Interestatal 285 marcada en los mapas que se proporcionarán al equipo. Este lugar está anotado en clave.

Un especialista de la compañía viajará con el grupo para supervisar la operación y analizar personalmente el material. Se trata de una persona capaz y experimentada que no tendrá problemas para llevarse bien con los agentes.

Si quiere, el equipo puede cambiar el lugar de la base durante los tres días, especialmente si su localización se ve comprometida. Sin embargo, Infocomp negará todo conocimiento sobre el equipo o la misión. Si se ven forzados a combatir la misión se cancelará inmediatamente y el grupo deberá volver al punto de encuentro.

ADVERTENCIA DE LA MÁS ALTA PRIORIDAD: EL EQUIPO NO INTENTARÁ EN NINGÚN MOMENTO ACTUAR CONTRA NINGÚN EMPLEADO DE MILITECH O CONTRA SUS INSTALACIONES. DISPARARÁN SÓLO SI SON DISPARADOS. SI SE PRODUCE EN MODO ALGUNO CUALQUIER RUPTURA DE LA SEGURIDAD DE MILITECH, INFOCOMP DARÁ TODAS LAS FACILIDADES POSIBLES PARA QUE EL EQUIPO SEA PERSEGUIDO CON TODA LA FUERZA DE LA LEY.

Apoyo:

Aparte de algunos mapas genéricos, Infocomp no facilitará equipo alguno: desea distanciarse todo lo posible de la operación. Sin embargo, la corporación proporcionará una tarjeta de crédito con 500.000 euros para la compra de equipo. Esta cantidad no es negociable, y cualquier dinero no utilizado deberá ser devuelto. Se recomiendan capas de combate IR (*Chromebook 1*) y/o trajes "Intruso" (*Chromebook 2*).

Resistencia:

Impresionante. La primera línea de defensa incluye sistemas automatizados con sensores, escáneres y montones de armas divertidísimas. Esta línea cubre un radio de casi 5 km alrededor del campamento. La verja de seguridad, consistente en tres círculos concéntricos de cadena de acero de triple refuerzo, está cuajada con alambre monofilamento y cámaras de seguridad. Toda la valla está electrificada con potencia letal (Tiradas Difíciles de *Electrónica* o *Mecánica Básica* para entrar). Un satélite geosincrónico mantiene bajo vigilancia constante toda la región, proporcionando una imagen en tiempo real con 20.000 aumentos. Un ejército permanente de 20.000 soldados veteranos bajo las órdenes de Donald Lundee y el Dr. Nils Engelsson patrulla los terrenos y la zona circundante, equipado con lo mejor de lo mejor. En las instalaciones hay transportes blindados y otros vehículos militares ligeros, además de algunas piezas de artillería y decenas de AVs.

Al sur del Campo de Pruebas se encuentra la ultrasecreta División de Proyectos Especiales de Militech. Se trata de un pequeño y poco llamativo edificio sin ventanas o entradas visibles. Se advertirá repetidamente a los personajes que no se acerquen a este lugar en ninguna circunstancia. Casi todas las patrullas se concentran en esta zona.

En general, las patrullas hacen barridos de 8 km alrededor de las instalaciones (tirada Difícil para evitarlas. Utiliza habilidades apropiadas: *Táctica*, *Supervivencia*, etc.). Sin embargo, dudan a la hora de entrar en las montañas. Cada vez más soldados vuelven de allí metidos en bolsas de plástico, así que la zona ha sido declarada Exterior. Nadie



CONTINUACIÓN

quiere marchar por las montañas cuando la temperatura media en Nuevo Méjico es de 39 grados a la sombra. Además, para eso están el satélite y los aerodeslizadores.

Sin embargo, eso no significa que los soldados no están motivados, sólo que son prudentes. Si las tropas de Militech deciden salir en busca del grupo, éste tendrá graves, graves problemas. La corporación dispone de la potencia de fuego y de los recursos necesarios para desintegrar a los PJ sin comenzar a sudar. Aunque probablemente estos hayan hecho planes de contingencia para escapar, la misión será un éxito sólo si nadie descubre que estuvieron allí.

Complicaciones:

La zona en la que se encuentran el Campo de Pruebas y el edificio de Proyectos Especiales fue arrebatada a las reservas Pueblo y Apache a principios de los 2000 por medio del Acta Federal de Emergencia de Apropiación de Tierras. Los habitantes de esas zonas fueron realojados en nuevas barriadas de Los Ángeles.

Algunos, sin embargo, se escondieron en las colinas. Hasta hoy han estado librando una guerra de guerrillas contra Militech. Es un asunto sucio, con incursiones y ataques rápidos. El número de muertos sigue aumentando, y la situación se está convirtiendo en un mini-Vietnam. A pesar de su superioridad, Militech ha perdido ya millones de euros. Eliminar a los insurgentes en su prioridad nº 1 en la zona. Por cada campamento destruido por la corporación llega otro cargamento de refugiados desde L.A., lleno de jóvenes iracundos endurecidos por la vida en la zona de combate.

Los indios son un factor importante porque no sólo crecen en número, sino que han logrado establecer bases temporales dentro del Campo de Pruebas. Saben cómo superar las defensas perimetrales, y aunque anteriormente se los consideraba una broma ahora están comenzando a ganar batallas contra las tropas de Militech. No se sabe si su éxito se deba a su adiestramiento o a su número, pero se sospecha que Arasaka los entrena y los arma, así que es cuestión de tiempo que degeneren de insurgentes políticos en terroristas corporativos.

El grupo puede encontrarse con ellos en las montañas (tiradas Muy Difíciles para evitarlo. Utiliza *Sigilo, Supervivencia, Reconocimiento*, con los bonificadores adecuados por los trajes). Los indios podrían ser valiosos aliados durante esta operación, pero también podrían representar un serio obstáculo. Son muy desconfiados, ya que Militech los ha castigado muchas veces con agentes infiltrados. Son la variable en una ecuación de por sí compleja. El líder que probablemente trate con los extranjeros será Ollie Guerrero (ver Informe Corporativo 2). Hay 2 probabilidades entre 10 de que los indios que encuentren pertenezcan a su tribu. Los demás indios atacarán o acosarán el 70% de las veces.

Otras notas: Primero, sabemos lo que estás pensando. El cliente no es Arasaka, sino alguien independiente cuyas intenciones no son dañar a Militech. En realidad no desea divulgar la información obtenida. Sólo quiere tener más datos antes de invertir sus millones en nuevo equipo militar (nota: miles de inversores, él incluido, perdieron fortunas cuando el nuevo sistema de defensa antiespacial de Orbital Air resultó ser un fracaso). El cliente insistirá a Infocomp en que los agentes no deben tener problema alguno con Militech. Son meros observadores.

Segundo, si quieres saber en qué consiste el nueva arma, es un láser pesado portátil. Tiene el aspecto de un gran lanzamisiles Dragón con una pequeña mochila de energía. Está diseñado para adquirir diferentes tipos de APAC identificando su silueta. Luego, basándose en esta figura, el ordenador envía un haz coherente de luz al punto débil particular de la armadura. El láser es resistente a aerosoles, humo y otras contramedidas.

Las Pruebas:

Durante los tres días Militech llevará a cabo numerosas ensayos en el Campo de Pruebas, de 8 de la mañana a 8 de la tarde. El sol sale y se pone pronto en Nuevo Méjico en esta época del año, así que esperemos que los agentes se hayan preparado para la vigilancia nocturna. Ésta es una breve descripción de los ensayos:

- **Día Uno:** prueba de intensidad del láser. Será probado contra objetivos emergentes para medir la eficacia. Pueden darse problemas como sobrecargas, picos de energía y pérdidas de coherencia.
- **Día Dos:** Pruebas del circuito lógico del ordenador. Se desplegarán maquetas de diferentes APCA por el Campo de Pruebas. Los programadores comprobarán que el ordenador reconoce las siluetas y aplica la intensidad adecuada a los puntos correctos de cada uno. Al retocar la programación pueden darse todo tipo de problemas.
- **Día Tres:** Prueba de fuego real. Tres equipo de dos hombres armados con el nuevo láser combatirán contra dos escuadrones de APAC controlados por ordenador. Se comprobarán la coherencia del láser, el funcionamiento del ordenador, la capacidad de daño y la capacidad de supervivencia en combate.
- Con algunos errores y pequeños ajustes, los tres días serán básicamente un éxito. El informe final será enviado a Militech en la mañana del cuarto día.

Salario:

Según el análisis del nivel de amenaza (gracias a los auditores de Dun & Bradstreet), cada miembro del grupo recibirá 25.000 euros por completar con éxito la misión, y un tercio si es un fracaso. Todo el equipo deberá ser devuelto y se tendrá que dar cuenta de los gastos. Los no justificados se deducirán de la paga final.



Análisis Corporativo



TSUNAMI DESIGN BUREAU

Compañía independiente de diseño de armas

- **Oficinas centrales:** Osaka, Japón
- **Oficinas regionales:** San Francisco, Blacksburg VA, Rochester NY, Río de Janeiro, Edimburgo
- **Nombre y situación del accionista mayoritario:** Toshio Yamabatsu, Osaka / Timothy Davidson, Osaka / Michelle Teguchi, Langley (no se conocen con exactitud los porcentajes)
- **Beneficios acumulados (2020):** 95.339.874 millones de euros (+8% desde el 2019)
- **Fin del ejercicio económico:** 19 de julio del 2021
- **Activos totales:** 88.486.312 acciones
- **Disponible en el mercado:** 16.247.818 acciones
- **Cotización:** 97ed por acción normal, 123ed por acción preferencial
- **Precio de venta:** 144ed/acción
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
7200 (aprox.)	350	50

- **Dirección:**

Los tres accionistas principales se turnan como presidentes.

Historia

Tsunami, formada por tres amigos a partir del esqueleto de una compañía japonesa de armamento de aviación, nació en la Red, lo que hasta hoy le ha dado un "sabor" especial: se trata de una corporación ecléctica y de organización muy flexible. Utiliza lo último en diseño asistido por ordenador y equipo de fabricación, manteniendo su reputación de estar siempre a la cabeza en lo que a tecnología se refiere. Sin embargo, esto no le permite estar a la altura de gigantes como Militech en investigación y desarrollo. Abundan los rumores sobre una IA "renegada" (robada al Pentágono o a Arasaka), pero Tsunami niega estas noticias y nunca ha habido pruebas al respecto. Durante muchos años se trató de una empresa completamente secreta que trabajaba siempre detrás del escenario, proporcionando diseños a gobiernos y a algunas corporaciones seleccionadas, pero desde hace tres años han ampliado sus servicios al sector público. La respuesta ha sido excelente, y el crecimiento económico experimentado por Tsunami casi asusta.

Hoy

Ante todo, Tsunami se dedica a diseñar, construir y probar prototipos de armas. Una vez aprobados vende la licencia del diseño a cualquier otro fabricante, que produce y distribuye el arma en cuestión. Muchos fabricantes de armamento tienen en sus catálogos diseños originales de Tsunami, normalmente sus artículos más fiables y populares.

La corporación, como Tsunami Arms, también fabrica por su cuenta una gran gama de armas de producción limitada: aceleradores, láseres, armas especiales, armaduras energéticas y pistolas especializadas. Muchos de estos diseños se fabrican a medida de las necesidades del cliente (como el Martillo Aéreo).

Una tercera actividad es la modificación de armas y la producción de armas únicas de encargo para clientes privados. La mayoría, contrariamente a lo que se cree, son piezas de competición, no para asesinos (aunque también hay de eso, claro).

La investigación y el desarrollo es la menor rama de Tsunami, pero probablemente sea la más importante. La corporación está a la cabeza en varias áreas tecnológicas gracias a un grupo de investigadores y netrunners de elite. Aunque no proporciona muchos ingresos, su asesoría (Soluciones Remolino) es respetada por su capacidad para resolver casi cualquier problema técnico, aunque luego no pueda implementarse debido a algún defecto.

Personal

Los empleados de Tsunami son un grupo variado que va desde expertos en I+D con tres doctorados trabajando en el taller hasta técnicos callejeros en el laboratorio de alta tecnología. Todos son, sin excepción, genios innovadores, multidisciplinares y expertos en combate (la directriz de vestuario es sencilla: no vayas desnudo y lleva siempre una pistola). Se les paga bien, el trato es bueno y son fieles a la compañía hasta unos límites rayanos en el fanatismo.

Amigos y Enemigos

Tsunami mantiene buenas relaciones con casi todos sus competidores, especialmente porque su mercado es muy especializado y por el dinero que las demás compañías ganan con sus diseños de alta calidad. Se llevan especialmente bien con Militech (con la que está creando un proyecto conjunto llamado Hurricane Arms), Lazarus (a cuyas unidades les suele dejar probar prototipos) y Raven MicroCyb, que es el mayor cliente de Tsunami en armas cortas de seguridad.

También tiene buenas relaciones con Infocomp, que según muchos analistas ha tenido un papel muy importante en la desproporcionada cantidad de innovaciones de Tsunami.

Una notable excepción de estas buenas relaciones públicas es Arasaka, con la que mantiene desde el principio





una hostilidad callada. Casi llegaron a la guerra en el 2017, y sólo la rápida actuación de Infocomp y Militech impidió su adquisición o aniquilación. Se desconocen los motivos de esta enemistad mutua.

Equipo y Recursos

Tsunami mantiene unas buenas instalaciones médicas en cada una de sus oficinas. Dispone de una flota de 18 AV (casi todos AV-4, pero tiene al menos 2 AV-9 y un AV-8 para hacer pruebas), seis helicópteros y seis reactores corporativos. Aunque sus agentes de seguridad y de operaciones encubiertas están extremadamente bien equipados con armamento pesado y convencional (parte de él no disponible en el mercado), no tienen mucho acceso a vehículos militares o artillería (aunque posee al menos 6 equipos APAC modificados). Por supuesto, en caso de necesidad puede solicitar los impresionantes activos de Militech o Lazarus. Tsunami mantiene al menos 3 instalaciones secretas para ensayos y fabricación. Una está en Japón, otra en las Rocosas y otra en algún lugar desconocido (se rumorea que en un cráter cerca de la base Tycho, pero como Tsunami no dispone de transportes espaciales es difícil de creer). Se rumorea que tiene a su disposición una IA "renegada", posiblemente llamada Muramasa, así como varios sistemas informáticos menores, todos muy bien defendidos.

CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

La misión requiere un equipo de 4-8 personas, con expertos en combate cuerpo a cuerpo y a distancia, ruptura de sistemas de seguridad y combate y penetración de fortalezas en Red. La misión requiere viajar a la esfera asiática. Se valorará muy positivamente conocer el idioma y las costumbres chinas.

Contacto:

Se citará a los personajes en un bar cercano a la Universidad de Night City, donde deberán sentarse en un reservado determinado y marcar un número en el videoteléfono. Al hacerlo verán una pantalla negra (los Técnicos y Netrunners sabrán que el teléfono comienza automáticamente a codificar la conversación). La voz que responde será masculina y bien modulada, con una perfecta dicción. Explicará que se trata de un intermediario con el verdadero cliente, que no desea que se conozca su identidad. Les dirá que el trabajo consiste en la eliminación de un famoso cazador de IAs conocido como Blackheart. El trabajo se llevará a cabo en la Red, pero hay que realizar algunas otras actividades para apoyar a los Netrunners.

La voz es en realidad la de Muramasa, una IA renegada que trabaja para Tsunami Arms. Cuando fue robado/escapó de su compañía inicial, Arasaka, se puso públicamente un buen precio a su cabeza. Blackheart está muy cerca de descubrir desde dónde opera, y como sería algo desastroso tanto para él como para Tsunami, ha decidido acabar con el cazador. Por supuesto, la IA no tiene intención de decirles quién es, para quién trabaja o por qué quiere acabar con Blackheart. No dará pista alguna.

Resumen:

Los jugadores deberán viajar a Hong Kong, llegar hasta el complejo de Blackheart y entrar. Los Mercenarios y Técnicos se encargarán de las vías de escape mientras los Netrunner entran en la Red y matan al cazador con el software proporcionado. Luego tendrán que llegar hasta el aeropuerto y tomar el primer vuelo que salga.

Apoyo:

Cuando los personajes acepten el trabajo se les pedirá que levanten el videoteléfono, bajo el que encontrarán un sobre con una dirección y una llave electrónica. La dirección pertenece a un hotel de ataúdes. En el ataúd



CONTINUACIÓN

indicado sólo hay un maletín (de buena calidad) para cada miembro del grupo.

Dentro habrá pasaportes (con coartadas aceptables durante dos semanas) y billetes en primera clase hacia Hong Kong en un suborbital que despegará desde el Night City International a las 2:30 de dentro de tres días. También hay un chip de crédito marcado "para gastos" con 5000 euros, además de otras cosas. Cada uno de los Netrunners recibirá chips con programas. Si los cargan en sus terminales se unirán en un programa con el icono de una vieja espada samurai. Los demás miembros del grupo encontrarán un pequeño puñal y una pistola con varios cargadores, así como instrucciones para ocultar estas armas en el fondo del maletín. Los detalles sobre las armas y el programa quedan a discreción del Árbitro. El software es un poderoso Demonio con subrutinas antipersonal y antisistema, y las armas están diseñadas para ser fácilmente escondidas y prácticamente indetectables a los sensores (si el Árbitro no quiere que se queden con ellas dispararán munición especial). También hay mapas de Hong Kong (con los lugares importantes marcados, como el escondite de Blackheart) y chips de idioma (si son necesarios).

Resistencia:

La fortaleza de datos de Blackheart se encuentra en una vieja torre cerca del oeste de Hong Kong, lo suficientemente cerca de las Tríadas como para estar fuera del control corporativo y lo suficientemente lejos como para que las Tríadas no estén interesadas en ella (ahora mismo Big Len está demasiado ocupado disparando a los 14 mil). El edificio está casi en ruinas, pero los tres sótanos superiores se han convertido en una base y vivienda segura para Blackheart y su personal de apoyo (¿creías que los cazadores de IAs trabajaban solos? Los listos no. Y Blackheart es muy listo). Se trata de un Netrunner profesional (*Interface* +7), y tiene tres ayudantes de nivel medio y un par de novatos (carne de cañón). El resto de su equipo consiste en diversos Técnicos, dos Tecnomédicos, varios Mercenarios y algunos ex-Piratas y pandilleros de seguridad. También hay un Arreglador, un animal llamado Michael Chang del que se dice que tiene contactos con las Tríadas. La seguridad está bien dispuesta y hay varias rutas de escape planeadas. Nada queda al azar. Los soldados están bien armados con pistolas, cuchillos y unos cuantos subfusiles, pero hay poco armamento pesado. Después de todo esto es Hong Kong, no Night City. Para más información consulta *la Guía de la Red de Rache Bartmoss* y la *Guía del Pacífico.*

Complicaciones:

Por supuesto, la mayor complicación es la propia ciudad. Está dividida entre las corporaciones y las Tríadas, y el gobierno chino la vigila muy de cerca. Ninguna de estas facciones soporta a las demás, lo que hace que todos se vigilen mútuamente (y a cualquiera que parezca interesante. ¿Lo parecen los personajes?). Las leyes chinas de importación son muy estrictas. Aunque Muramasa ha desarrollado algunos métodos para pasar el equipo de Red de los personajes y algunas armas por la aduana, les faltará el equipo de apoyo y las armas a las que están acostumbrados.

La Zona de Combate de Hong Kong es conocida como "el Infierno de la Muerte por Mil Cortes" porque, aunque las Tríadas utilizan pistolas, los demás pandilleros prefieren los cuchillos, los puños y los pies. Hasta las Tríadas utilizan tan a menudo las espadas y el Kung Fu como las Minamis. Tener o utilizar un arma te cataloga como miembro de las Tríadas, como gwailo independiente con más tripas que cerebro o como loco. Ser incapaz de protegerte sólo con las manos y los pies, o con una espada, te señala simplemente como un loco... o como un objetivo.

Hong Kong es un centro para IAs renegadas. La gran cantidad de sistemas informáticos abandonados proporciona muchos lugares donde esconderse. Todas estas IAs están algo paranoicas, preguntándose cuándo vendrán a por ellas sus antiguos amos, así que sospecharán de cualquier Netrunner que entre en esta sub-rejilla (tanto Muramasa como Blackheart encuentran irónico que el cazador pusiera su base en la misma guarida del dragón). Muchas IAs son como mínimo... curiosas, así que los jugadores deberán abrir bien los ojos para evitar cualquier interferencia por su parte, al menos hasta que descubran lo que pretenden. En ese momento los PJs deberán apresurarse, pues no es probable que las IAs les permitan tratar con alguien que ha matado a tantos hermanos...

Salario:

El salario base son 7000 euros por cabeza. Se puede negociar con Muramasa hasta alcanzar los 100.000 euros para todo el grupo, pero será *muy* difícil. La IA les explicará que el equipo especial que reciben para ayudarles en la misión forma también parte del pago. Está hecho a medida y es imposible rastrearlo. Si los jugadores exigen el pago por adelantado, concédeselo. Si intentan escapar Muramasa se limitará a borrar completamente sus cuentas e introducir sus nombres en la lista de los más buscados por la policía de Night City (después de todo, es una IA).



Análisis Corporativo



Fabricante de Cibernética y Electrónica

- **Oficinas centrales:** Plaza Circle, Night City, NorCal, Norteamérica; Tlf (666) 553-3000, Fax (666) 553-3300, CLD Red 3053.6686
- **Oficinas regionales:** Metroplex de Los Ángeles, San Francisco, Miami, eje urbano Winston-Salem, Washington D.C., San Luis, Denver, Nueva Galveston, Atlantis, Newtown, Toronto, Montreal, Honolulu, Río de Janeiro, Caracas, Brasilia, La Habana, Berlín, Bonn, Roma, Londres, París, Estocolmo, Moscú, Ginebra, Oslo, Helsinki, Nairobi, Cairo, Madrid, Jerusalén, Argel, Sidney, Tokio, Kioto, Hong Kong, Bangkok, Pekín, Delhi, Seúl, Manila, Singapur, Tycho, Crystal Palace, O'Neill Uno.
- **Plantas de fabricación:** Seattle, Detroit, Metroplex Dallas-Forth Worth, Anchorage, Silo, Chicago Port, Vancouver, Méjico D.C., Munich, Hamburgo, Osaka, Shanghai, Taiwan, Copérnico, Paradise Station, Cilindro Galileo.
- **Nombre y situación del accionista mayoritario:** Dr. Corvus Crowe, Night City, NorCal, Norteamérica, con el 26,5% de las acciones
- **Ganancias acumuladas (2020):** 784.406.213ed (+5% desde el 2019)
- **Fin del ejercicio económico:** 21 de abril del 2021
- **Activos totales:** 139.552.608 acciones
- **Disponible en el mercado:** 10.461.937 acciones
- **Cotización:** 130ed por acción normal, 175ed por acción preferencial
- **Precio de venta:** 200ed/acción
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
32.689	3.047	315

- **Dirección:**

Presidente: Dr. Corvus Crowe
Fideicomisarios: 13
Director general: Roman Fellini

- **Consejo de administración:**

Presidente: Clarence Jordan
Vicepresidente I+D: Susan Onizawa
Vicepresidente Extranjero: Chingmy Siao
Vicepresidente Orbital: Faustus Svankmajer
Vicepresidente de Defensa: Coronel Marlon Cage

Historia

Los primeros años del siglo 21 trajeron el colapso de América. Fue entonces cuando muchas superpotencias corporativas del siglo XX se vinieron abajo: GE, Beatrice y Columbia Entertainment no son más que algunas de las bajas. Sin embargo, entre el caos de la Plaga Devastadora, el colapso alimentario, el 2º conflicto centroamericano y las dos guerras corporativas, un brillante científico llamado Corvus Crowe creció en fama y fortuna. Había completado su doctorado a los 19 y pasó unos años trabajando para Janice Grubb como ingeniero de software en Kenjiri Technologies, que estaba desarrollando los primeros algoritmos para el interface de la Red. Abandonó el proyecto antes de su conclusión (por razones desconocidas) y se convirtió en uno de los fundadores de BioDyne Systems, la corporación reconocida como creadora de los primeros cibermiembros viables. Como uno de los pocos miembros de los "siete de BioDyne" con cabeza para los negocios, Crowe compró varios activos corporativos fragmentados por el colapso. En el 2009, cuando BioDyne se fue a la bancarrota, Raven Microcybernetics fue declarada oficialmente una entidad corporativa. Ese mismo año, BioDyne se convirtió en una propiedad más del grupo de inversión formado por Crowe, cuya nueva corporación se había embarcado en un meteórico viaje hacia el "top 20" de la industria americana.

Prácticas Empresariales

Raven Microcybernetic es hoy en día el principal fabricante americano de ciberequipo, equipo mojado y electrónica cibernética. Es famosa por estar siempre en la cresta de la ola de la cibertecnología, y en general se la respeta por sus controles de calidad y su modestia (sus oficinas nunca tienen logos gigantescos, sólo un simple cartel a la entrada). Como está inmersa en delicados proyectos de investigación y desarrollo, RMC se preocupa mucho por la seguridad. En el Almanaque Arasaka de Espionaje Corporativo (del 2020) se la califica como de nivel 4 (seguridad máxima), El público en general no la reconoce por su política corporativa, sino por su presencia en el mercado. Se la conoce en todo el mundo por fabricar ciberequipo, conversiones totales, material electrónico, equipo para la red y componentes para APAC de alta calidad. Los analistas del mercado de valores y de las direcciones empresariales, así como los sistemas expertos, opinan que RMC ***es*** el Dr. Corvus Crowe. La política de la compañía refleja su propia personalidad, sus productos se corresponden con sus áreas de experiencia y las fluctuaciones de su valor en bolsa se han reflejado (se dice) en su estado de salud. Según los expertos, ninguna otra compañía de este tamaño está tan fuertemente vinculada a un solo hombre.

Amigos y Enemigos

Raven Microcyb, como líder de la cibernética americana, no cae bien entre los fabricantes de ciberequipo estadounidenses o europeos. Las grandes eurocorporaciones sienten un espe-





cial desprecio por ella, tachándola de presuntuosa y mestiza. Las empresas emplazadas en el espacio también tienen problemas con RMC, ya que consideran que sus inversiones orbitales son una amenaza. Por todo ello, Raven cuenta entre sus enemigos a International Electric, Militech, Cybernetics International, Utopian Corporation, Dynalar y Adrek Robotics.

Orbital Air es su aliado más poderoso. Su frecuente relación (debida a las fuertes inversiones de Raven en el espacio) le ha asegurado a RMC su apoyo. Las dos compañías han llegado a colaborar en el desarrollo del chasis de los APAC Warrior y Crusader. Mitsubishi-Kyoridansu, principal fabricante de hábitats espaciales, también tiene muy buenas relaciones con RMC. Como uno de los más poderosos zaibatsu de Japón, ha hecho mucho por abrir el mercado pacífico a los productos de Raven.

RMC mantiene relaciones especialmente buenas con Tsunami Design Bureau (que le proporciona casi todas las armas que necesita) y hace muchos negocios con Klein Cyberoptics, Interface Engineering, Advanced Cyberpolymer Research, Logan Engineering y otras instalaciones semi-ilegales como Slamdance Incorporated, Urban Technologies y, algunos comentan, los Autojocks.



Equipo y Recursos

La sede central de RMC se encuentra en el mundialmente famoso Centro Corporativo de Night City, pero sus plantas industriales de fabricación están distribuidas por todo el globo, normalmente en los polígonos industriales en las afueras de las grandes ciudades. Raven también posee tres instalaciones orbitales, pero depende de Orbital Air para el transporte. Cada una de las oficinas regionales dispone de una enfermería con capacidad de cirugía, una tienda, lugar para dormir y una IA que se encarga de tareas administrativas y de seguridad. Cada oficina está protegida por cerraduras especiales (dificultad 30), trampas letales (dificultad 30), cámaras de vigilancia permanente con sensores IR, sistemas robóticos móviles de guardia (normalmente DALs), patrullas de 7-15 soldados de elite (mercenarios experimentados y ciborgs completos), así como vehículos capaces de rechazar ataques con AV-6 y APAC. Todas las fortalezas de datos de RMC tienen la forma de un brazo cibernético translúcido que surge de la rejilla. Sobre la mano abierta hacia arriba descansa un cuervo negro de ojos brillantes. Están protegidas por programas negros y sysops de guardia las 24 horas del día.

Personal

Los empleados de Raven reciben un buen salario, pero no algo desmesurado. A cambio disfrutan de inmejorables beneficios: todos disponen de plan dental, seguro de vida, cobertura de Trauma Team, plan de pensiones, bastantes días de vacaciones, descuentos en productos de Raven o viajes de Orbital Air y programas de entrenamiento en horas de descanso. Se exige que todos los empleados vistan de negro (también se acepta el gris, así como algunos toques de blanco, dorado o rojo). Los ejecutivos visten trajes negros, los técnicos monos negros y el personal de seguridad uniformes negros. En general, Raven ofrece todo un estilo de vida a sus empleados. Estilo, actitud y una estructura en la que apoyarse.

Prácticas de Contratación

RMC suele contratar con dos criterios, dependiendo de la importancia del puesto. Para los empleos sencillos (secretarias, religiosos, administradores menores, cocina, bedeles) se suele preferir la confianza a la experiencia, proporcionando formación. Así se fomenta un sentido de obligación y apoyo entre los empleados, asegurando la lealtad, la estabilidad y la seguridad. Sin embargo, en el caso de trabajos especializados y de responsabilidad buscarán incansablemente a los mejores en su campo. Raven no tiene problemas en contratar estrellas de otras corporaciones, pero no suele recurrir a las extracciones, ya que prefiere atraer a sus posibles empleados con ofertas económicas interesantes, no con secuestros. A menudo busca futuros talentos en las universidades, pero también está atentos a las alcantarillas, buscando genios proscritos, parias, ermitaños y rebeldes antes de que la calle se los lleve por delante. Emplea agentes libres con frecuencia: consultores, consejeros, co-desarrolladores y agentes de campo entran y salen continuamente. La política oficial es que el talento externo puede mejorar los proyectos internos, además de mantener a RMC informada de las ideas y soluciones aportadas por los demás (es decir, por los antiguos jefes de esos agentes libres). Los analistas de inteligencia, expertos en seguridad corporativa y demás "soldados de sillón" han comprobado que prácticamente todas las operaciones ofensivas o de espionaje de RMC las llevan a cabo cyberpunks independientes.



CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Agentes libres: viajar a otra ciudad para suprimir el centro de operaciones de un elemento criminal local. Equipo de 3-6 personas. Imprescindibles habilidades de infiltración y electrónica.

Contacto:

Tras responder a este anuncio los jugadores recibirán por correo electrónico una invitación a las oficinas de Raven Microcyb. Se les espera de madrugada (3:30) y tras entrar en el recinto deberán comportarse adecuadamente (si están en una ciudad sin sede de RMC la cita será en algún local elegante). Su contacto, Malcolm Chrichton, irá vestido con el típico traje negro y gris de Raven y gafas doradas. Como responsable de contratación de esta sucursal está autorizado para reunirse con ellos.

Misión:

Esta operación se centra en la sede de Raven en Detroit. Los jugadores observadores notarán que RMC no tiene oficinas allí, pero antes sí. Aquel edificio (el Plymouth Center Tower) está ahora cerrado, y las bandas y otros elementos criminales dominan el sector (oye, es Detroit, ¿por qué crees si no que cerraron?). Sin embargo, un reciente control de inventario/contabilidad realizado con IAs descubrió algunas discrepancias: parece que muchas de las instalaciones y suministros de Detroit no se llegaron a retirar. Lo peor de todo es que el aumento de actividad de las bandas en la zona parece señalar que están haciendo uso de esas instalaciones "perdidas". Hay que corregir este error. El trabajo consiste en entrar en el lugar, asegurar las instalaciones y proteger su desmantelamiento y transporte.

Apoyo:

El Sr. Chrichton ofrecerá a los personajes chips MRAM con planos completos del Plymouth Center Tower, así como datos sobre los sistemas de seguridad. Por supuesto, corresponden a antes de que (supuestamente) todo fuera desmantelado. Las posibles medidas de seguridad actuales probablemente no tengan nada que ver con las indicadas. También se incluye en los chips la lista completa del equipo abandonado: instrumental médico, algunos ordenadores normalitos y una considerable cantidad de cibertecnología (amplificadores neuronales, cibermiembros, ojos, mejoras, blindajes, etc.).

Resistencia:

La banda de los Chips Basura, de 45 miembros, ha tomado el lugar y opera desde allí su ciberlaboratorio ilegal. También hay numerosos okupas, niños abandonados, colgados, criminales, pandilleros y demás descastados sociales, casi todos obligados a trabajar para los Chips Basura. La torre parece un castillo medieval, con su puente levadizo, su iluminación con antorchas y sus sirvientes. Sólo algunas de estas almas patéticas son leales a los Chips, pero la mayoría no ayudará e incluso traicionará a los jugadores por miedo a los pandilleros.

El lugar está protegido con una caótica mezcla de alambre de espinos en las repisas, granadas en las ventanas, barricadas improvisadas en las puertas y pintadas por todos lados. En el interior la banda ha colocado numerosas trampas primitivas al estilo Vietnam. Su sistema informático es pequeño, pero sus Netrunners lo monitorizan casi permanentemente. Hay guardas armados con escopetas, subfusiles y ciberarmas implantadas que patrullan todo el edificio. Se puede encontrar a otros pandilleros menos armados jugando, bebiendo, colocándose, bailando y en general portándose mal.

Complicaciones:

RMC no quiere que se destruya el edificio debido a la presencia de inocentes (además, al Ayuntamiento no le gustarían medidas tan extremas. Desde que Raven se llevó de Detroit sus dólares en impuestos están un poco molestos). Otro problema es que algún jugador (especialmente un Arreglador) puede saber que los Chips Basura nunca habían sido tan desgraciados. Antes sólo montaban fiestas, peleas, etc. Su participación en un negocio así es extraña. Una investigación sobre la zona revelará que cuando la banda se desplazó al lugar se unió a un misterioso individuo que aparentemente la condujo a las instalaciones abandonadas de Raven. Al poco todos se convirtieron en sádicos ciberfetichistas. Si los jugadores siguen investigando descubrirán que todos los miembros de la banda se han sometido a cibercirugía neuronal. La respuesta está en un despacho contiguo al ciberlaboratorio: un antiguo investigador de RMC, ciberpsicótico, está detrás de todo. Alteró la materia gris de los pandilleros, convirtiéndolos en locos por el poder. También esconde una sorpresita en su despacho: ¡un APAC punk! Lo ha montado a partir del esqueleto de un APAC Araña y cibermiembros recuperados. El investigador tiene cibermiembros desmontables, y si cualquier enemigo entra en el laboratorio se los desenganchará y se enchufará al artefacto: BIA –6, SFD –2, REF –2 (6 en este caso), MOV 3, FUE 27, CP 30, PDE Cabeza 7, PDE Torso 20, PDE Brazos 27, PDE Piernas 33, Modificador de dureza –6, peso 444kg, Puñetazo 3D10, Patada y Aplastamiento 4D10. No tiene armas.

Salario:

3500 euros por persona. El apoyo y los beneficios incluyen transporte en Learjet de ida y vuelta, cobertura de Trauma Team durante la operación, pago de todos los gastos médicos y pago de toda la munición utilizada. Se les ofrecerá una posibilidad de conseguir un 33% de descuento en cualquier producto de Raven, que deberán comprar e implantarse tras la misión.



Análisis Corporativo

REDCAB

Servicio de Transporte Privado

- **Oficinas centrales:** 1503 10th, Night City (cerca de la Zona Corporativa)
  Teléfono: 666-552-3949/3950
  FAX: 666-552-4000/4001
  CLD Red: 4621.1989 (para recogida), 4621.1990 (para información)
- **Propietario/Operador:** Alec Belavitz, 645 High Street, Bay Bridge Hotel
- **Ganancias acumuladas (2020):** 326.000$ (+4% desde el 2019)
- **Fin del ejercicio económico:** 15 de enero del 2021
- **No es una corporación**
- **Empleados:** 350
- **Plantilla:**

Mecánico jefe: Phil Lusco
Personal: Katie Lopez
Seguridad: John Katzen
Contabilidad: Rich Heale
Administración: Sofia Balakis

Historia

Un tormentoso día de febrero del 2002 Alec Belavitz, un asustado lealista conscripto, estaba acurrucado tras un humeante BMP-2 en una autopista desierta en medio de Rusia. Nadie sabía lo que ocurría. Algunos decían que Gorbachov había sido asesinado, otros que los locos americanos estaban atacando. ¡Incluso se decía que la industria petrolera estatal se había vuelto capitalista!

En realidad a Alec no le importaban los motivos de la lucha. Sólo sabía que su pelotón había sido emboscado camino de Tomsk, que casi todos sus camaradas estaban muertos y que un grupo de boinas negras SGKP tenía acorralados a los supervivientes.

Como la caballería, sólo la llegada a tiempo de los comandos *spetsnaz* leales salvaron a Alec y al resto de su unidad. Como todos sabemos, la industria petrolera estatal se había convertido de hecho en una entidad corporativa separada conocida como SovOil. Cuando la lucha se calmó y la actuación del ministro del petróleo se hizo irreversible, Alec fue enviado a retaguardia. Aquel día juró que abandonaría Rusia.

Emigró a los E.E.U.U., ya que en Salt Lake City tenía alguna familia. Desde allí viajó a la costa oeste para terminar en Night City, conduciendo un taxi nocturno para una de las muchas compañías. Los pasajeros trataban de engañarle con las tarifas, jóvenes colgados vomitaban en el asiento de atrás, las prostitutas recibían palizas de sus chulos y sus clientes… Le robaron más de diez veces, pero otros conductores que conocía fueron asesinados.

En el 2012, como el conductor más veterano, Alec tuvo la oportunidad de entrar en la dirección de la compañía. Lo hizo, llegando a hacerse cargo del negocio de su anciano jefe. Cuando éste se jubiló Alec asumió todo el control, mejorando la empresa hasta convertirla en la imagen de los taxis del siglo XXI. En el 2020 los brillantes taxis blindados a cuadros rojos de Red Cab son algo habitual por todo Night City.

Hoy

Red Cab Company proporciona transporte cómodo y seguro por casi todo Night City y sus suburbios. También se introduce un máximo de 8 km en la zona de combate. Puedes llamar a uno de sus coches por teléfono o correo electrónico. También responden a llamadas de otros taxis o a peticiones desde DataTerm (tienen un icono en el menú de servicios públicos). A discreción del conductor recogerán pasajeros en la calle, pero no es normal, ya que el conductor arriesga la vida (por lo que sólo se hace en zonas "seguras"). El ordenador contestará inmediatamente a las peticiones, llevando un taxi a tu posición en 3-5 minutos. Red Cab trabaja 24 horas al día, siete días a la semana.

Equipo y Recursos

La empresa dispone de unos 75 vehículos y del doble de conductores, además de un gran equipo de mantenimiento. El edificio es lo suficientemente grande como para albergar a todos los taxis a un mismo tiempo, además de a toda la plantilla. Es un antiguo aparcamiento abandonado que Belavitz compró prácticamente gratis y que reformó y reforzó. La oficina de administración está en el piso superior, donde no es fácil llegar para alguien de fuera. La zona de llamadas está conectada con las oficinas, y ambas están muy bien blindadas. En el sótano hay un gran aparcamiento. El edifico tiene tres plantas, además del sótano.

Por supuesto, el grueso de la plantilla lo forman los conductores, que suelen quejarse del sistema de turnos (supuestamente diseñado por el propio Belavitz basándose en el increíblemente ineficaz sistema ruso), pero trabajar aquí no está nada mal. Los taxistas se quedan con el 35% de todo lo que consiguen, además, por supuesto, de todas las propinas. No hay enfermería, pero la compañía tiene cuenta en Trauma Team, que aparecerá si recibe la llamada de alerta de un conductor.

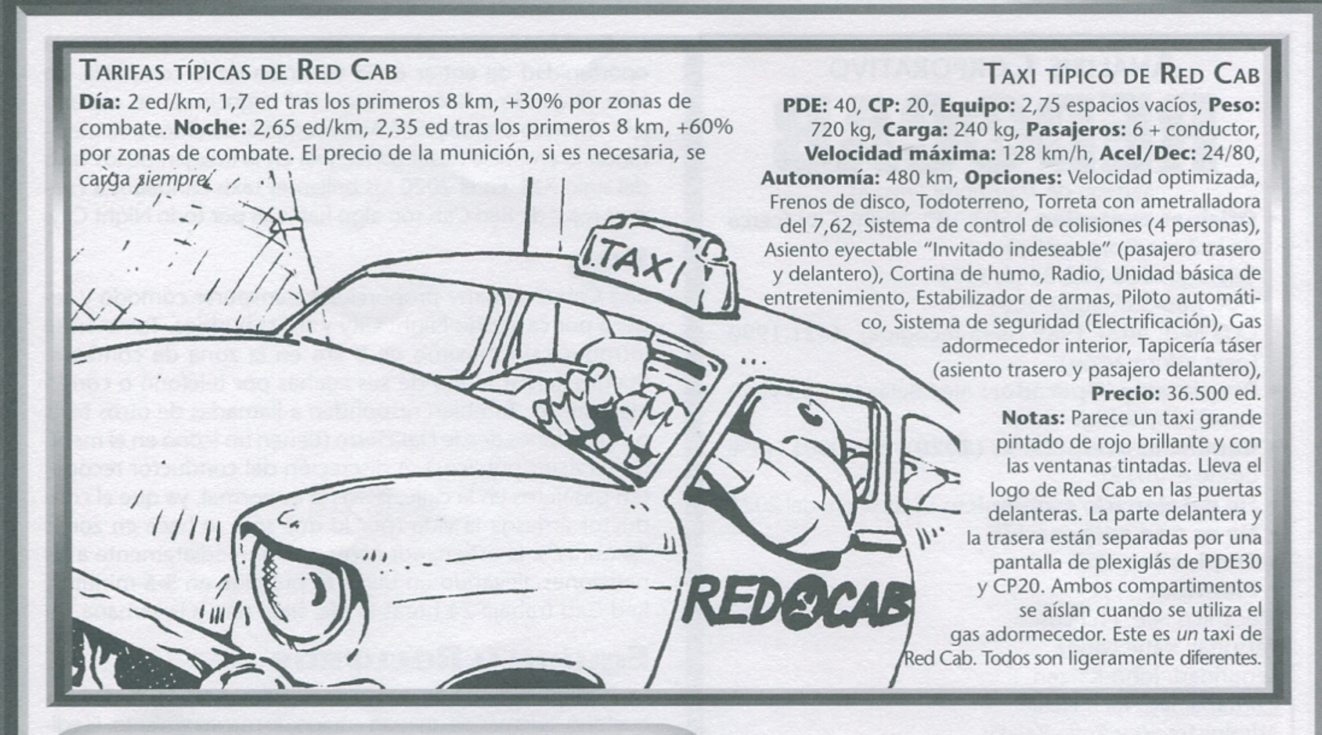
Sin embargo, mantener en movimiento esta flota de vehículos requiere un gran número de técnicos. Por eso una cantidad considerable de los empleados son mecánicos, expertos en electrónica e incluso ciberespecialistas.

La violencia en las calles también se cobra su desgraciado tributo. Red Cab dispone de una fuerza de seguridad pequeña, pero como las cosas se ponen cada vez más feas su número va aumentando.

Prácticas de contratación

Red Cab siempre necesita gente nueva, especialmente conductores y mecánicos. Los mercenarios (preferiblemente con experiencia como guardaespaldas) son necesarios para proteger a los conductores y clientes.





Tarifas típicas de Red Cab

Día: 2 ed/km, 1,7 ed tras los primeros 8 km, +30% por zonas de combate. **Noche:** 2,65 ed/km, 2,35 ed tras los primeros 8 km, +60% por zonas de combate. El precio de la munición, si es necesaria, se carga *siempre*.

Taxi típico de Red Cab

PDE: 40, **CP:** 20, **Equipo:** 2,75 espacios vacíos, **Peso:** 720 kg, **Carga:** 240 kg, **Pasajeros:** 6 + conductor, **Velocidad máxima:** 128 km/h, **Acel/Dec:** 24/80, **Autonomía:** 480 km, **Opciones:** Velocidad optimizada, Frenos de disco, Todoterreno, Torreta con ametralladora del 7,62, Sistema de control de colisiones (4 personas), Asiento eyectable "Invitado indeseable" (pasajero trasero y delantero), Cortina de humo, Radio, Unidad básica de entretenimiento, Estabilizador de armas, Piloto automático, Sistema de seguridad (Electrificación), Gas adormecedor interior, Tapicería táser (asiento trasero y pasajero delantero), **Precio:** 36.500 ed.

Notas: Parece un taxi grande pintado de rojo brillante y con las ventanas tintadas. Lleva el logo de Red Cab en las puertas delanteras. La parte delantera y la trasera están separadas por una pantalla de plexiglás de PDE30 y CP20. Ambos compartimentos se aíslan cuando se utiliza el gas adormecedor. Este es *un* taxi de Red Cab. Todos son ligeramente diferentes.

CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Conductores para turnos de día/noche, no se necesita experiencia previa. Es obligatorio saber conducir (nada de chips, por favor). Se requiere conocimiento de la zona, y se valorará conocimiento de las bandas. Se recomiendan habilidades de combate y/o técnicas. Buen salario más propinas. Presentarse personalmente.

Contacto:

Katie Perez, Personal
Teléfono 666-552-0392

Resumen:

Este trabajo está abierto a cualquier tipo de personaje, siempre que sepa *Conducir* a +4 o mejor. Los conductores trabajan en turnos de 12 horas, tres días a la semana. Los horarios disponibles son de 8 de la mañana a 8 de la noche los domingos, martes y jueves, y de 8 de la noche a 8 de la mañana los lunes, miércoles y viernes. Se trata de un buen inicio para aventuras para personajes en paro que no parecen salir del agujero pero que siguen teniendo facturas que pagar (y es un buen remache para esos molestos PJ que no hacen más que gastar dinero). También es un buen trabajo "real" entre aventuras.

Apoyo:

Servicio permanente de Trauma Team. Si un conductor envía la señal de alerta TT llegará en 1D6+1 minutos. Se puede romper la tarjeta, pulsar un botón de pánico bajo el salpicadero o hacer una llamada. Si el conductor tiene un biomonitor puede conectarse directamente al ordenador de Trauma Team por una deducción extra de su salario. Se aplicarán graves penalizaciones (incluyendo un posible despido) a cualquier conductor que envíe una falsa alarma. Se puede llamar a la policía por la radio o a través del teléfono, pero no se pueden escuchar las frecuencias policiales.

Resistencia:

No debería haber ninguna directamente. Red Cab se lleva bien con todas las compañías de taxis de la ciudad (Aerocab, Combat Cabb, Troubleshooter Cabs), así que no habrá complicaciones armadas. A la policía le gusta multar a los taxistas por exceso de velocidad, pero por lo demás las relaciones con las fuerzas del orden también son buenas. El año pasado hubo problemas serios con los Payasos y el Matadero, por no mencionar otras bandas que vienen y van de la zona. A algunos grupos nómadas poco amistosos (normalmente motoristas forajidos) les gusta atacar taxis. No suelen ser un problema, pero si son muchos las cosas se pueden poner feas.

A los Payasos les encanta vestir a uno de los suyos con un traje de ejecutivo (robado cuidadosamente a alguna de sus víctimas), llamar a un taxi y robar y amputar al conductor de alguna forma macabra. Al Matadero le gusta emboscar con armamento pesado, acercándose luego a los supervivientes para matarlos lentamente. Durante los últimos meses los conductores han viajado acompañados por mercenarios, lo que ha resultado en algunas escenas desagradables.



CONTINUACIÓN

Complicaciones:

¡Todas! A cualquier hora del día los conductores pueden encontrar accidentes, algaradas, atascos, conductores maleducados, guerras de bandas, bloqueos policiales, derramamientos químicos… por no mencionar a los pasajeros. La gente se pone a hacer el amor en el asiento trasero, yonquis sudorosos comienzan a gritar que quieren ir al hospital, ejecutivos que llegan tarde a una reunión amenazan con denuncias… El taxista puede recibir direcciones confusas de lugares en los que nunca ha estado. Las farolas se apagan. Los semáforos no funcionan. Francotiradores disparan desde las azoteas. El coche se estropea… dos veces en una noche. Se produce un apagón justo cuando estás intentando encontrar la salida de la Zona de Combate. ¿Quieres la versión resumida? Vuélvete loco. No des ni un respiro. Conducir un trabajo puede ser algo muy aburrido. Tu deber es hacerlo entretenido. En la página 23 de *Interface nº 3* encontrarás más ideas.

Salario:

35% de todas las carreras del mes, además de una cantidad en propinas igual a la habilidad *Conducir* utilizando los salarios de un Nómada. Puede haber una paga extra por peligrosidad (hasta 3 veces el total), pero no es frecuente. Consulta con tu supervisor los detalles.

CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Mercenarios para labores de seguridad con experiencia como guardaespaldas. Se valorarán conocimientos de artes marciales, mecánica y conducción. Se aceptan chips de conducción, pero las habs. de combate deben ser reales. Se valorará el conocimiento de las bandas. Salario fijo mas pluses por peligrosidad. Horario flexible.

Contacto:

John Katzen, Seguridad, o Katie Perez, Personal
Teléfono 666-553-1492 (Katzen) o extensión 0392 (Lopez)
CLD Red 4621.1990

Resumen:

Red Cab necesita Mercenarios y demás personal de seguridad para acompañar a algunos conductores. Además, John Katzen está formando un grupo organizado para patrullar el edificio y el perímetro del edificio las 24 horas del día, ya que la violencia de las bandas está empeorando. Los Técnicos familiarizados con la seguridad electrónica y las trampas improvisadas también son bienvenidos.

Se espera del personal de seguridad que trabaje cuatro días a la semana en turnos de 10 horas. Los horarios son flexibles, pero el trabajo debe realizarse por bloques: cuatro días seguidos, y luego tres de descanso. Se pueden coger horas libres con la aprobación del supervisor.

Apoyo:

Mientras se acompañe a los conductores se dispondrá de cobertura total de Trauma Team. Si tú o el conductor enviáis una señal de alerta, TT tardará 1D6+1 minutos en acudir. En caso de emergencia cualquiera de los dos puede romper la tarjeta de TT, pulsar el botón de pánico bajo el salpicadero o llamar. Si cualquiera de los dos dispone de un biomonitor puede conectarse directamente al ordenador de TT, a cambio de una deducción en el salario. Causar falsas alarmas puede llegar a castigarse con el despido. Se puede llamar a la policía por medio de la radio o a través de la central, pero no se pueden captar las frecuencias policiales.

Mientras estés de patrulla podrás contar con otros nueve miembros de tu turno, además del propio Katzen (*Sentido del Combate* +8, ya puedes imaginarte el resto), que vive en el edificio. Trauma Team siempre está a la escucha.

Resistencia:

Todo es posible cuando estás de patrulla. Prepárate para defenderte a ti mismo, al conductor y a los pasajeros (salvo que ellos sean el problema, claro) de un desfile de psicópatas y demás escoria. Debes estar listo para manejar a los clientes inofensivos pero irritantes de forma diplomática. Puede que también te veas en un tiroteo con bandas de la carretera y demás ralea. Debes aprender a detectar a los pandilleros disfrazados antes de que entren en el taxi.

Defendiendo el edificio los problemas más habituales son la gente que molesta a los conductores, los intentos de robo, los artistas del graffiti y las incursiones por parte de las bandas menores. Sin embargo, de vez en cuando los Payasos o el Matadero aparecen pidiendo bronca de verdad, organizando un buen revuelo. Apréndete bien las tácticas de estos maníacos.

Complicaciones:

Todas las mencionadas anteriormente, además de que si algo le ocurre al conductor es tu responsabilidad solucionarlo. Hasta un miserable chip de *Mecánica Básica* +1 con el esquema de un motor es mejor que nada cuando el conductor está muerto y el taxi deja de funcionar. Acostúmbrate a sentarte en medio del atasco escuchando historias malas aderezadas con música aún peor.

De patrulla las cosas no son mucho mejores, ya que te verás envuelto en montones de situaciones. Además de los tipos realmente peligrosos que hay sueltos por ahí, a los indigentes les da por dormir frente al edificio, así que de vez en cuando puede haber problemas con ellos. John Katzen no quiere molestar demasiado a esa gente porque no es bueno para la imagen, y además son grandes informadores sobre la actividad de las bandas. Y cuando vas a pie eres un blanco perfecto para esos mamones, ¿no?

Salario:

Depende del nivel en tu habilidad especial, equivalente a la paga mensual aparecida en el libro básico de *Cyberpunk 2020* (pg. 58).



Análisis Corporativo



Empresa Privada de Seguridad

- **Oficinas centrales:** 3176 este 6th St., East Village, Nueva York
  Teléfono: 212-555-8000 (recepción), 800-555-2727 (emergencias)
  FAX: 212-555-7000
  CLD Red: 2117.9499
- **Propietarios/Operadores:** Jade Falcone, Ice Falcone, Grey Falcone (secreto), John McCullen (secreto), Lynda Korolev (secreto)
- **Ganancias acumuladas:** ningunas, de momento
- **No es una corporación**
- **Empleados:** 350
- **Plantilla:**
  Conductor/seguridad: Jade Falcone
  Seguridad/Operaciones de combate: Ice Falcone
  Operaciones en la Red (temp): Grey Falcone
  Especialista técnico (temp): John McCullen
  Seguridad/Operaciones de combate(temp): Lynda Korolev
  Recepcionista: Gea Belcheck
  Administración: Cynthia Arrochar
- **Empleados:** Sólo la plantilla indicada + agentes libres

Historia

Hace más o menos un año John McCullen, Lynda Korolev y los hermanos Falcone (es decir, "Cerebro", "Lince" y "Motorista Fantasma", ver anteriormente) coincidieron en una importante operación en el Lejano Oriente. Varios zaibatsu estaban involucrados, y el anillo Pacífico se convirtió durante una semana en una zona de guerra.

Por desgracia, surgieron algunas "complicaciones" y todo salió mal. Muy mal. Les dispararon, derribaron, arrestaron, golpearon, acosaron, y en general no se lo pasaron demasiado bien.

De algún modo lograron regresar a E.E.U.U., donde recibieron una buena paga. Sin embargo, comenzaron a plantearse seriamente limitar el alcance de sus operaciones. Después de una semana de mucho pensar y reunirse decidieron unir sus activos y formar su propio grupo de seguridad. De momento Crikket (un Arreglador amigo de todos ellos) los aloja "temporalmente" en Manhattan, así que allí han iniciado sus actividades.

Imaginaron un negocio de seguridad multifunción que pudiera atender a las necesidades de los pequeños clientes, llenando el hueco dejado por gigantes como Militech, Arasaka y Lazarus. Con el tiempo irían aumentando la plantilla, lo que les permitiría ampliar su gama de servicios.

Primero compraron una discoteca abandonada en el East Village y la reformaron por completo, modernizándola y protegiéndola contra ataques. Luego instalaron una sofisticada red de seguridad y defensa (el edificio contiene dormitorios, zona de recreo, gimnasio, un pequeño garaje, galería de tiro y cocina, además de las oficinas de la planta baja). El resto del dinero lo gastaron en equipo. Se hicieron con un modelo básico de ambulancia y lo convirtieron en una especia de transporte de lujo. Como los socios ya tenían sus propios vehículos, disponían de una flotilla de coches pequeños, motocicletas y furgonetas. No eran necesarias más armas. Cada uno disponía de sus favoritas.

Luego entraron en negociaciones con una rama de los Cuchillos Ensangrentados que controlaba el East Village. Llevó varias semanas y todo tipo de complejos acuerdos, pero al final se llegó a un tratado de paz. Hoy en día, las relaciones entre Acción Afirmativa y la banda son bastante buenas.

Como no sabían nada de contabilidad, negocios o cualquier otra función administrativa, contrataron como encargada a Cynthia Arrochar, una analista empresarial que acababa de perder su trabajo. Se hizo cargo del papeleo y de todas esas tareas tediosas para las que los socios no tenían talento alguno.

Gea Belchek respondió al anuncio de la compañía buscando una recepcionista y fue inmediatamente contratada, ya que los socios tampoco sabían nada de mecanografía. Se encarga de recibir a los clientes, de archivar y ordenar toda la información y de preparar las entrevistas con los agentes libres. Los PJ que quieran trabajar para AA tratarán primero con ella, a no ser que conozcan a alguno de los socios. AA ya ha realizado algunos trabajos este año, sobre todo de investigación, y sus actuaciones han llegado un par de veces a las screamsheets. Durante el año y medio siguiente tiene el potencial suficiente como para hacerse un nombre en el mundo de la seguridad privada especializada.

Hoy

Jade e Ice Falcone (como los socios con mayor número de acciones) trabajan de forma permanente, igual que Cynthia y Gea. Cuando no hay otra cosa Cerebro, Lince y Grey trabajan para la empresa, pero no quieren convertirse en empleados permanentes y todavía recorren los suburbios en busca de trabajo.
AA realizará servicios con las tarifas indicadas en el cuadro adjunto.

Todas las tarifas están sujetas a un 15% de gratificación. Si las condiciones del contrato no llegan a cumplirse



se devuelve íntegramente el dinero. Todo el personal está autorizado para portar armas, letales o no. También dispone de derechos *de facto* para cobrar recompensas por cualquier criminal buscado durante la duración de un contrato de caza. AA no acepta trabajos de seguridad de naturaleza ilegal, y niega todo conocimiento de dichas actividades.



Prácticas de Contratación

Cuando no tiene ningún caso entre manos, Acción Afirmativa (por medio de Cynthia) organiza encuentros entre clientes en busca de ayuda y agentes libres en busca de trabajo. AA proporciona encantada a estos agentes transporte, soporte técnico y alojamiento (se necesitan referencias) si lo necesitan. A cambio se queda con una tarifa fija de 1500$ o con un 25% del salario final, lo que sea menor.



Tarifas

Guardaespaldas: 500 euros diarios por guardia
Instalación/análisis de sistemas de seguridad:
Privado: 200 euros por hora y especialista
Empresas: 300 euros por hora y especialista
Investigaciones: 250 euros diarios por investigador, más gastos
Recogida y transporte personal: 500 euros por hora
Operaciones en la Red: 200 euros por minuto y Netrunner
Correo (sólo zona de NY): 200 euros por hora
Personas desaparecidas: 2000 euros diarios por especialista, más gastos
Construcción/análisis de seguridad informática: 200 euros por hora, más programas
Clases de defensa personal: 35 euros por clase

AMBUBLINDADA DE LA COMPAÑÍA

PDE: 140
CP: 40
Equipo: 2 espacios vacíos
Peso: 10 toneladas **Carga:** 2970 kg
Pasajeros: 9 + conductor
Velocidad máxima: 115 km/h **Acel/Dec:** 16/48
Autonomía: 1280 km
Precio: 99.000ed (precio de venta al público 100.000ed)

Opciones: Sistema de soporte vital, Sistema de control de accidentes (10 pasajeros), Sistema de control ambiental, Sistema de control de incendios internos, Bar, Lanzador de bengalas (en el techo), Pantalla de humo, Lanzador de humo (parte delantera), Teléfono celular, Radio (con codificador), Ciberenlace, Sistema de entretenimiento (Estéreo avanzado, Vídeo, Holovídeo), Radar con detector, Proyectores, Sistema de seguridad (sistema básico, conectado a un Nauseator).

Notas: Se refieren jocosamente a este enorme vehículo como la Ambublindada, pero prácticamente no mantiene ninguna de sus funciones médicas originales. Está diseñada para transportar a los clientes y los socios de forma agradable y segura. Todo el equipo es de naturaleza defensiva. El vehículo es blanco, con luces amarillas en el techo. El logotipo de AA está claramente pintado en los dos laterales y en el portón trasero.



CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Especialistas en la Red y en sistemas informáticos, relaciones humanas, seguridad, personal técnico y electrónico, todos para trabajos de investigación. Se precisa habilidad con armas de fuego. Se valorarán muy positivamente los conocimientos de vigilancia y/o criminología. Buen salario. La solicitud debe hacerse personalmente. El trabajo está abierto a Netrunners, Nómadas, Arregladores, Técnicos, Merodeadores y Mercenarios. Los Policías (aunque normalmente no tienen que trabajar de forma independiente) también son útiles.

Contacto:

Cynthia Arrochar, Administradora
Teléfono 212-555-8005 / FAX 212-555-7005
CLD Red 2001.5854

Resumen:

La cliente, viuda reciente de un ejecutivo, está recibiendo llamadas y mensajes electrónicos amenazadores de un grupo de hombres que cree fueron los que mataron a su marido hace una semana. Los PJs serán contratados para descubrir quién lo mató, por qué, y que relación existe (si hay alguna) entre el asesinato y las amenazas. La policía ha pinchado la línea de la cliente, pero las llamadas siempre se realizan desde puntos diferentes. Los mensajes electrónicos también se envían desde distintos DataTerms.

El fallecido es el Teniente Coronel retirado Michael Patterson, del ejército de los E.E.U.U. Fue un héroe de guerra en el Segundo Conflicto Centroamericano, recibiendo numerosas condecoraciones. Sirvió en la 17ª Brigada en Colombia, y tenía acreditadas más de 100 muertes confirmadas. En el 2009 dejó el ejército y se estableció en Washington D.C. Desde el 2009 hasta su muerte fue un inversor privado con considerables acciones en diversas corporaciones, y a menudo viajaba por asuntos de negocios. La policía no tiene pistas, y no quiere informar a la prensa.

Patterson fue asesinado en la zona de carga de la estación del tren levitador de Washington, mientras esperaba el tren de las 7:22 procedente de Atlanta. El pistolero, descrito como un hombre caucasiano fuerte de unos 40 años, disparó tres veces a bocajarro en el pecho a la víctima con una vieja Beretta 92.

Las llamadas siempre las realizan voces diferentes, pero por su patrón se ha diferenciado entre tres posibles personas. La voces no concuerdan con ningún archivo conocido.

Apoyo:

Dispondrán del nivel de apoyo normal de la oficina principal.

Resistencia:

Hay tres antagonistas principales: Richard Clayman, 39, Louis Roice, 28, y Philip Coby, 47. Eres libre de inventarte sus características. Los tres han sido comandos de elite y son expertos en combate, pero no tienen demasiado cromo. También poseen algunas habilidades "callejeras" básicas.

Los tres sirvieron con el Tte. Col. Patterson en Colombia desde el 2003 hasta el 2009. Dejaron el ejército al mismo tiempo que él, pero ninguno recibió tantos honores. Cada uno de los tres tenía unas 50 muertes confirmadas, así como algunas menciones. Esta información es pública, pero requiere de una tediosa investigación. Los informes completos del ejército, sin embargo, son bastante secretos, y hay muy poca información disponible para el público. No hay nada sobre ninguno de los hombres antes de que entraran en el servicio.

Philip Coby es quien mató a Patterson. Junto con Roice y Clayman está llevando a cabo una campaña terrorista orquestada contra la cliente. Si nadie lo impide la cosa pasará de amenazas a pequeños sabotajes y "trucos sucios". Terminarán tratando de dañar a su víctima.

No disponen de más recursos que los propios. Conocen a algunos Cromados y nómadas a los que pueden llamar para obtener algo de músculo, y tiene contactos con algún Arreglador. Tienen acceso a determinado armamento militar. Además, mantienen algunos escondrijos por toda la ciudad en los que pueden desaparecer, así que es difícil tomarlos por sorpresa. Recuerda que tienen 10 años de experiencia militar, seis de ellos en combate.

Complicaciones:

Muy bien, dirás. ¿Y por qué lo hacen? Siéntate, que es la hora de contar historias…

En julio del 2009 el ejército de los E.E.U.U. lanzó la Operación Callejón del Trueno. El objetivo era terminar inmediatamente la guerra en Colombia, liberando a las tropas para utilizarlas en el resto del teatro centroamericano. Como parte de esta operación, el Tte. Col. Patterson debía dirigir un gran grupo de tropas por la jungla, con órdenes de incitar a la rebelión a los campesinos. También se le ordenó atacar a voluntad cualquier instalación gubernamental o productora de droga.



(CONTINUACIÓN)

Por desgracia, en el último momento se produjo un gran cambio de gobierno en Colombia y Callejón del Trueno se canceló. Incapaces de rescindir las órdenes de Patterson, la USAF envió varios cazas para derribar el AV en el que viajaba el Tte. Col. y su equipo. Sólo unos cuantos comandos sobrevivieron al brutal choque, entre ellos Patterson, Coby, Roice y Clayman.

Ocho meses después, sólo ellos quedaban vivos. Llevaban más de 36 kg de cocaína pura refinada (algo increíble en la década posterior al virus DEA), obtenida de almacenes destruidos en la jungla. Incapaces de llevarla con ellos, la sellaron en un contenedor, la enterraron y planearon regresar juntos algunos años después para recuperarla y distribuirla.

Patterson esperó un tiempo. Pretendía volver como habían acordado, pero no estaba seguro de poder confiar en sus otros "compañeros". Organizó una pequeña expedición para conseguir la cocaína el primero y luego botó un barco hasta Florida. Cruzó la frontera de Georgia y puso la mercancía en un tren desde Atlanta a Washington. Cogió un avión y voló a D.C. para esperar a que llegara.

Coby se enteró de todo. Llamó a Roice y a Clayman, se encontró con Patterson en la estación y lo mató. La policía respondió más rápido de lo esperado, así que tuvo que huir.

Tras algunas discusiones supusieron que la cliente había recibido de algún modo la cocaína, y que no la vende porque no sabe cómo hacerlo o porque está esperando a un comprador. En cualquier caso, creen que la mercancía les pertenece y pretenden recuperarla.

Lo cierto es que la droga está en una taquilla equivocada en la estación de tren de Washington. La 455, alquilada por Patterson, fue revisada por la policía, los tres soldados y los medios de comunicación. Sin embargo, un mozo puso por error el paquete en la taquilla 456, alquilada por un cliente que paga mensualmente sus facturas pero que aparece sólo una vez al año para abrirla. Allí se quedará la cocaína hasta que alguien la encuentre.

La anterior información costará sudor y lágrimas descubrirla. Si los PJ no tienen la menor idea de lo que están haciendo, sugiere que comiencen a pinchar los teléfonos de la cliente, y que un Netrunner compruebe su correo entrante. Es un buen punto de partida para descubrir quién está acosando a la viuda.

Una vez identificados, los PJ podrían seguirlos durante un tiempo para conocer sus costumbres y sus amistades. Más pinchazos servirán para conocer las conversaciones entre ellos. Si los objetivos se reúnen, una buena oreja a la antigua usanza (asistida con microtecnología de vigilancia) podría servir.

A los objetivos no les preocupa dejar todo un rastro de papeles. Tienen trabajos normales y utilizan sus nombres verdaderos en casi toda la documentación. Coby es oficinista en Petrochem, Roice es mecánico en el consorcio de transporte de Washington y Clayman trabaja como supervisor en el muelle de carga de IEC en Annapolis. Los tres tienen documentación en regla (todos los archivos militares son de acceso restringido) y realizan sus gestiones bancarias en el Banco Sumitomo.

Con el paso de los días las amenazas contra la cliente se harán cada vez más violentas. Luego comenzarán a atacar la casa. Seis días más tarde entrarán y lo pondrán todo patas arriba. A los diez días dispararán con un rifle pesado a su Ford-Mazda Luxus 14 de 87.000 euros mientras un mozo lo aparca. A los 20 días intentarán incendiar su casa. Durante todo este tiempo las amenazas telefónicas serán diarias. Cuando haya pasado un mes Coby esperará en un tejado cercano con un rifle de francotirador Arasaka WSSA y matará a la cliente mientras camina por la calle. Evidentemente, los PJ deben detenerlos antes de que esto suceda.

Los objetivos nunca encontrarán su preciada cocaína, y la cliente no tendrá idea de dónde está. De hecho, cuando lo mencionen por teléfono no tendrá idea de lo que la están hablando. Si quieres que la droga aparezca la deberían encontrar los PJ por pura casualidad. Cualquier otro grupo podría hacerse también con ella. Un Árbitro especialmente sádico puede optar por hacer que a pesar de todo los objetivos descubran el paquete, pero sólo después de haber matado o herido gravemente a la cliente.

Salario

Cada PJ ganará 250 euros diarios. La compañía cubrirá todos los gastos, pero Cynthia deberá aprobarlos primero. Cualquier gasto no autorizado deberá salir del bolsillo de los PJ, o restarse de la paga final. Los jugadores pueden quedarse con cualquier dinero o equipo que descubran en el transcurso de sus investigaciones.



CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

¿Eres experto en el combate sin armas, en técnicas para desarmar y en relaciones personales? ¿Estás familiarizado con las armas de fuego? ¿Tienes tan buen aspecto con un traje de ejecutivo como con un uniforme Gibson de combate? ¿Te gustan las fiestas, conocer a la gente? ¡Tenemos un emocionante trabajo de escolta para ti! ¡Presenta personalmente tu solicitud hoy mismo!

Contacto:

Cynthia Arrochar, Administradora
Teléfono 212-555-8005 / FAX 212-55-7005
CLD Red 4205.6976

Resumen:

Este trabajo no está abierto a más de 4 personajes. El cliente es CCA Soundworks, una discográfica de la costa este especializada en rock cromático alternativo. Es popular en la escena underground y entre algunos alborotadores profesionales. CCA tiene ya diversos rivales, entre otros ese gigante sin sentido del humor, Diverse Media Systems. Sin embargo, con una plantilla de menos de 30 trabajadores, no dispone de los recursos ni del personal necesario para encargarse de su propia seguridad.

Los PJ recibirán el encargo de escoltar durante 48 horas a su última estrella, Chloe Eden, mientras celebra dos conciertos en diferentes lugares de Nueva York. Sí, en la semi destruida Nueva York, y sí, los PJ deberán cuidar también del resto de la banda. La Srta. Eden es la cantante de SME, un grupo cromático completamente femenino. Su nombre significa "Sexo, Muerte y Eternidad", pero es también la abreviatura química de un alucinógeno muy popular que suele distribuirse en sus conciertos. SME acaba de editar un disco titulado *Que alguien me mate* que está arrasando en estos momentos en las radios pirata. Queda a tu elección que los PJ conozcan o no su música.

El primer concierto es en el Douchebag, un local de cromados entre las ruinas de Greenwich Village, el viernes, de 11 de la noche a 1 de la madrugada. Desde el lugar se divisa el cráter de la bomba del Rockefeller. El sábado por la noche tocan en el Club 99, una discoteca en Tribeca, desde las 10 de la noche hasta las 12. El Club 99 suele ser para posadores, *ravers* y pijos, pero los sábados tienen actuaciones para cromados. La banda también asistirá a algunas fiestas antes y después de los conciertos. CCA entregará al líder del equipo una tarjeta con un máximo de 50.000 euros, así que viva la fiesta. SIN EMBARGO…

Los PJ deben asegurarse de que nada malo le ocurra a la Srta. Eden durante las 48 horas. Si fracasan no tendrán derecho a paga alguno. Por "malo" se refieren a que sufra una sobredosis, la apuñalen, la violen, la extraigan, la maten o termine en el hospital. Lo peor que puede suceder es que alguna de las actuaciones deba ser cancelada porque la Srta. Eden haya tenido problemas.

Se trata de un clásico trabajo de escolta/guardaespaldas. *Intimidar* y *Vida Social* son útiles, y *Advertir* y *Percepción Humana* son imprescindibles. Es recomendable algún tipo de comunicadores en circuito cerrado o de banda estrecha para el equipo (va a haber muuuucho ruido).

Apoyo:

Si lo solicitan, cada jugador recibirá un arma corta con cinco cargadores (si se pide se proporcionará munición no letal), además de un arma de combate cuerpo a cuerpo no letal. Acción Afirmativa también puede encargarse de alquilar un vehículo, pero el precio saldrá del bolsillo de los personajes y el equipo se responsabilizará de él. Los PJ pueden quedarse todo el tiempo encerrados en el edificio de AA, pero seguro que a Chloe Eden no le gusta nada la idea.

Resistencia:

Si alguna vez has ido a un concierto en una gran ciudad un viernes por la noche no hace falta que leas lo que viene a continuación. Los problemas menores incluyen a fans enfervorecidos rodeando el coche, cromados a los que no les gusta la música de SME tratando de molestar a la Srta. Eden y atascos justo cuando el equipo trata de llevar a la banda al lugar del concierto. Si quieres limítate a tirar en las tablas de encuentros que hay al final del libro básico e improvisa.

Otros problemas son encontrar alojamiento, un lugar seguro para el equipo musical y llevar a la Srta. Eden sin problemas al concierto. En la calle se encontrarán con todo tipo de locos, y las multitudes en los conciertos suelen estar a un paso de la revuelta. Los fans más radicales tratarán de lamer a la Srta. Eden o de romperle amorosamente una botella en la cabeza mientras está en escena. Es posible que aparezcan otras bandas de cromados, fanáticos de otros grupos dispuestos a mon-

(CONTINUACIÓN)

tar jaleo, y eso por no mencionar a los pandilleros a los que les gusta fastidiar por pura diversión. Detrás del escenario el caos es total, con equipo que no funciona, técnicos que desaparecen, fans que se cuelan y mánagers insoportables que aparecen en el momento más inoportuno.

En las fiestas a las que acuda la banda aplica todo lo anterior. En los dos días habrá unos 12 saraos en diferentes lugares, desde suites en Park Avenue hasta estaciones de metro abandonadas. El tipo de invitados varía según el lugar, pero las cosas nunca serán fáciles. El grupo y los PJ DEBEN acudir a una presentación formal de CCA Soundworks en el Waltdorf Astoria, a la 1 de la madrugada, después del concierto del sábado. Irán numerosos periodistas, entre ellos Slate Tidwell y Cameron Ride de *Rockerboy Magazine*, que a discreción del Árbitro también podrán aparecer en el concierto en el Club 99.

Durante los dos días la Srta. Eden tratará de escaparse numerosas veces para hacer el amor (con miembros de cualquier sexo) y drogarse con lo primero que pille. Nunca se la verá sin una botella de lo que sea en una mano, hasta en los conciertos. Prefiere el brandy barato y el licor de malta. Las chicas de su banda son todas de la misma cuerda.

Hay un problema: a pesar de todos sus problemas, la Srta. Eden es una persona agradable, aunque algo pasada de revoluciones. No es la mocosa insolente que los jugadores esperarán. Animará a los personajes a unirse a las fiestas, y constantemente les ofrecerá drogas y bebida. Cuando está sobria se embarca en largas y amenas discusiones sobre cualquier tema con quien quiera escuchar. Tratará de seducir a alguno de los PJ. Si cualquiera de ellos sabe cantar o tocar un instrumento le invitará a subirse al escenario y tocar durante alguno de los conciertos.

No hay que olvidar que en medio de toda esta diversión desenfrenada y esta fiesta continua los jugadores tienen un trabajo muy serio entre manos. Durante los dos días habrá momentos en los que su vida, y la de la Srta. Eden, estén en peligro, así que tendrán que estar alerta. Si se pierden a las tentaciones de Chloe deberán pagar por ello. Estamos hablando de un –2 a un –6 a las habilidades de REF o INT (o a las dos, si el Árbitro es cruel). Un ciberhígado o la nanotecnología antitoxinas podría ser verdaderamente útil...

Complicaciones:

¿Preparado para el gran final? Además de los problemas anteriores, un cromado ciberpsicótico perteneciente a una banda se ha tomado muy seriamente el título del último disco de SME, y está tratando de matar a la Srta. Eden. Acudirá a ambos conciertos e intentará seguir a la banda a todas las fiestas.

El tipo está en realidad enamorado de la cantante. Pretende subir al escenario, declararse con un "anillo de compromiso" (una "loncha" del cartucho de un proyectil) y hacerle el amor salvaje y apasionadamente allí mismo. Luego "confirmará" su "compromiso" aplicando la delicada hoja de su motocuchillo a las vísceras de la cantante. Para terminar, le quitará el seguro a todas las granadas incendiarias que llevará en una bandolera y explotará junto al resto de la banda.

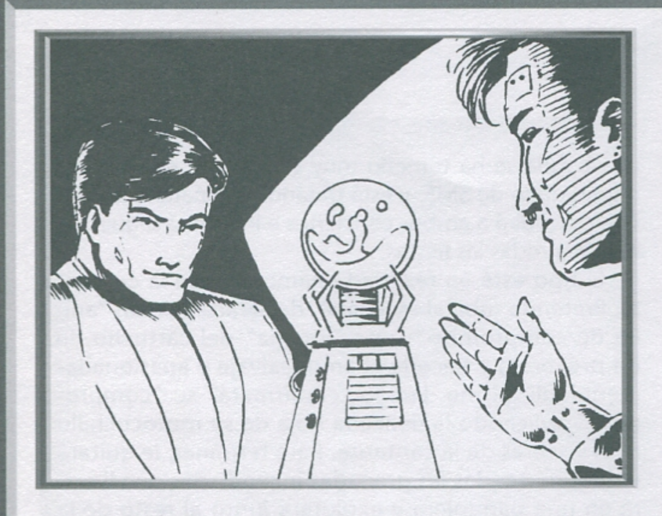
Sí, está como una puñetera cabra, pero por desgracia no es fácil saberlo. Parece igual que cùalquier otro cromado, con poca o ninguna armadura. Suele llevar armas ligeras (normalmente no pasa de una pistola media), salvo en los conciertos. No tiene demasiado ciberequipo. Se sabe cada uno de los versos de cada una de las canciones grabadas por SME, y puede hablar durante horas sobre la historia del grupo y el pasado de cada uno de sus miembros. Algunos podrían llegar a confundirle con un imitador.

Por último, si los personajes logran mantener a salvo a la Srta. Eden pero no se preocupan del cromado tras el final del segundo concierto, el loco comenzará a perseguirlos. Tiene un lanzacohetes Militech RPG-B desmontado y unos cuantos proyectiles en su Honda Metrocar. Con esa arma tratará de eliminar de un plumazo al grupo y a los PJs.

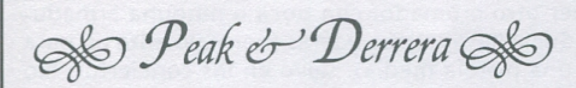
Salario:

Cada miembro ganará 1000 euros por cada uno de los días. Deberán devolver cualquier equipo que se les asignara, así como cualquier dinero sobrante en la tarjeta de crédito. Si se vieron obligados a luchar contra el psicópata (y/o fueron disparados con el lanzacohetes) recibirán una bonificación de 3000 euros por cabeza. Cualquier bonificación o penalización de Reputación asignada por el Árbitro por el manejo de la "situación" se doblará si sucede en presencia del personal de *Rockerboy Magazine*. Si la Srta. Eden resulta dañada de cualquier modo debido a la negligencia de los PJ, no recibirán dinero alguno. Y eso por no mencionar que sus Reputaciones sufrirán un duro golpe en la costa este... y los grupos de cromados que irán detrás de sus cabezas.





Análisis Corporativo



Tratantes de materiales preciosos

- **Oficinas centrales:** 93 Kennesaw Road, Baltimore, Maryland. Teléfono: (301) 555-2940, Fax: (301) 555-3000, CLD Red 1202.4924
- **Oficinas regionales:** Nueva York, Los Ángeles, Ginebra, Londres, Tokio
- **Nombre y situación de los accionistas mayoritarios:** Penstone Equities (8%), Intermutual Fund (7%), Maxwell Orvis, Ginebra (6%)
- **Beneficios acumulados (2020):** 2.304.102$ (+2% desde el 2019)
- **Fin del ejercicio económico:** 13 de febrero del 2021
- **Activos totales:** 111.500.760 acciones
- **Disponible en el mercado:** 760.000 acciones
- **Cotización:** 56ed por acción normal, 34ed por acción preferencial
- **Precio de venta:** 110ed/acción
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
210	150	5

- **Dirección:**

Presidente: Maxwell Orvis
Fideicomisarios: 10
Director general: Maxwell Orvis

- **Consejo de administración:**

Vicepresidente: Peter Stotz
Director de Operaciones Mundiales: Dr. Robert Harris
Directora de Seguridad: Christine Bianca
Director financiero: Michael Staggert
Director para Norteamérica: Christopher Trache
Director para Japón: Senaki Hiratako
Directora para Europa: Jeanette Brisbane

Historia

Peak & Derrera es una de esas rarezas corporativas en el mundo empresarial del 2020: era lo suficientemente pequeña como para evitar el crash del 94, pero lo suficientemente fuerte como para no ahogarse.

En 1970 George Peak y Salvatore Derrera eran un par de soldados en medio de la invasión de Camboya. Durante los períodos de tranquilidad hablaban de lo que harían cuando volvieran a la vida civil. No había otra cosa que hacer, y charlar era mejor que escuchar a los grillos. Los dos habían oído la noticia: la situación en casa se estaba agravando. Los dos pensaban que el inversor inteligente se volvería hacia la tecnología cuando la base industrial americana se debilitara.

Los dos sobrevivieron a la guerra y se mantuvieron en contacto al volver a los E.E.U.U. A principios de 1972 "Sally" Derrera llamó a Peak con una oferta: si cada uno de ellos conseguía 25.000$ serían capaces de entrar en el difícil mercado de los diamantes industriales. Peak parecía escéptico, pero tras estudiarlo un poco decidió invertir. De ese modo, una idea nacida para aliviar los nervios de la guerra floreció en enero de 1973 en una realidad financiera. Había nacido Peak & Derrera.

Al principio la compañía se expandió hacia Asia, entrando cuidadosamente en los nuevos mercados chinos y japoneses que comenzaban a abrirse. Cuando en 1979 llegó la era informática la compañía se hizo con un buen trozo del mercado del silicio. Con clientes como Atari e IBM el éxito de la compañía estaba asegurado. En 1980 se convirtieron en corporación.

El boom de los 80 hizo crecer rápidamente a la empresa, que entró en diversos mercados industriales y de metales preciosos. Cuando la fiesta terminó en 1994 vendieron casi todos los activos asiáticos para conseguir la liquidez que más tarde les permitiría invertir en el vital mercado europeo.

En el 2002 George Peak vendió sus intereses en la compañía y se convirtió en un inversor independiente. La Plaga Devastadora incapacitó en el 2003 a Sal Derrera, que vendió sus acciones a Penstone Equities. Orvis se convirtió en presidente del consejo, pero debido a su prestigio se mantuvo el nombre de la corporación.

Hoy

Peak & Derrera sigue siendo un nombre respetado, aunque no excesivamente importante, en el mercado de metales preciosos. Ahora comercian con todo tipo de artículos de lujo, desde los clásicos diamantes y aleaciones preciosas hasta extraños compuestos químicos, medicamentos experimentales, productos orbitales y muchas cosas más.

Normalmente, P&D busca bienes con un bajo valor de mercado. Investigan sobre ellos y los estudian (disponen de un excelente analista financiero, y en cualquier caso tienen un contrato con Infocomp). Si el futuro de ese bien parece prometedor (desde unas pocas semanas hasta unos

cinco años) invierten en él, comprando todo el que son capaces de conseguir. Cuando llega el momento de vender P&D sube los precios, logrando inmensos beneficios financieros o cambiándolos por algún otro producto prometedor. Los analistas de P&D no suelen equivocarse.

Equipo y Recursos

Cada una de las oficinas tiene el tamaño de un gran banco, con varias cámaras acorazadas de gran capacidad. Cada una dispone de un jet corporativo de despegue vertical, un helicóptero para la gente importante y dos helicópteros militares. La compañía posee treinta AV-6 que utiliza para escoltar los movimientos de materiales, que siempre están repartidos entre varias localizaciones. Para los desplazamientos a larga distancia y los envíos orbitales se contrata a Orbital Air.

La seguridad en cada una de las oficinas es impresionante y dispone de numerosos sistemas redundantes, algunos inaccesibles desde la Red. Cada uno de los guardias es contratado personalmente por Christine Bianca. Sí, son así de buenos.

Es importante resaltar a los Netrunners de P&D, empleados tanto en seguridad como en investigación. Casi todos son programadores profesionales (60%) o de elite (40%). Con esta gente no se juega. Se decía que Bartmoss atacaba de vez en cuando a P&D para conseguir algo de calderilla, hasta que lograron echar a Spider Murphy del sistema y la tuvieron en busca y captura durante tres meses. Hombre, Bartmoss está muerto y Spider no, así que saca tus conclusiones…

Prácticas de Contratación

Peak & Derrera no suele pedir nunca por anuncio agentes independientes, aunque en la División de Proyectos Especiales necesitan gente así una o dos veces al mes. No se trata de una corporación especialmente malvada, así que sólo recurre a la DPE cuando surge algo "inusual", o cuando el consejo de administración tiene en mente algo particularmente comprometedor.

Nota para el Árbitro: P&D puede actuar como perista legítimo, intercambiado material o dinero con clientes que necesitan deshacerse de algo sin saber en qué consiste realmente. La empresa puede ser una interesante fuente de beneficios para los PJs, sin tener que responder preguntas, cuando no encuentran al Arreglador local.

CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Negociadores experimentados, guardaespaldas veteranos para delicada transacción empresarial. Fijo más comisiones. Enviar curriculum para una posible entrevista.

Contacto:

Warren Carmichael, División de Proyectos Especiales
Teléfono 301-555-0390 / FAX 301-555-0300
CLD Red 1202.4931

Resumen:

La compañía ha decidido deshacerse de 400 kg de proteínas orbitales sustitutivas, un producto que no ha cumplido las expectativas de inversión. Las proteínas son de gran calidad, pero no son de utilidad en su actual estado. La gente adecuada podría refinarlas en su material base y reprocesarlas en cualquier otra cosa.

Hay varios compradores interesados. El grupo debe reunirse con cada uno de ellos en un lugar neutral (diferente para cada uno), negociar un acuerdo y completar, si es posible, la transacción. No importa la cantidad de producto que reciba cada comprador. Podría ir todo para uno sólo, o dividirlo en cualquier combinación adecuada. Todas las transacciones deberán ser aprobadas en las oficinas principales antes de llevarse a efecto.

Resistencia:

Cuatro grupos han mostrado su interés por el producto:

Grupo Uno: Una agricorporación menor que intenta triunfar allí donde los demás fracasaron. Quiere reunirse en el centro de la ciudad. A la cita acudirán dos ejecutivos y tres guardaespaldas, y ofrecerán 150.000ed por todo el material.

Grupo Dos: Tres matasanos que pretenden utilizar las proteínas en experimentos de clonación. Se reunirán en cualquier lugar aislado, y sólo de noche (escoltados por mercenarios). Ofrecerán 175ed por kg.

Grupo Tres: Un Arreglador que quiere el material para revenderlo. Se reunirá en cualquier local del centro, pero sólo de noche. Traerá con él a un grupo de gángsters. Ofrecerá 75.000ed por 100 kg.

Grupo Cuatro: El director de una planta de proceso de comida en la zona industrial. Aceptará reunirse en cualquier parte, salvo en la zona de combate, a cualquier hora del día. Enviará a varios Mercenarios y un Ejecutivo. Ofrecerá hasta 150ed por kg, y comprará todo el material posible.

Apoyo:

La compañía desea mantenerse apartada de esta operación. Proporcionará hasta 100.000ed en equipo y cualquier transporte sin identificar si es necesario. Hay que devolver este equipo al término de la misión.

Complicaciones:

A tu gusto. Cualquiera podría tratar de robar el producto, y alguno de los compradores puede intentar emboscar o traicionar al grupo. Además, ¿no sería una pena que el producto se estropeara y no sirviera para nada? Y nadie dijo que los compradores no pudieran cambiar de opinión en el último minuto… Eres libre para cambiar y añadir compradores a voluntad.

Salario:

El equipo se quedará con el 40% de la venta, más 2000ed por cabeza. Todas estas cantidades son negociables y están sujetas a penalizaciones.



CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Personal de seguridad, conductores experimentados y profesionales médicos para operación de transporte. También se busca agente independiente con conocimientos de relaciones humanas y experiencia en arte/cultura. Llamar para pedir entrevista o enviar curriculum por Fax. Sueldo a convenir.

Contacto:

William Roeman, División de Proyectos Especiales
Teléfono 301-555-3022 / FAX 301-555-4022
CLD Red 1202.4928

Resumen:

Un cliente que vive en el interior de la Zona de Combate desea cambiar una cantidad sin especificar de Rembrandts originales a cambio de algunos compuestos químicos difíciles de obtener utilizados en farmacia y en la fabricación de explosivos.

La residencia del cliente se encuentra en una zona especialmente peligrosa. El punto de encuentro no se encuentra en la Zona de Combate, sino al otro lado, donde la ciudad se convierte en un distrito industrial.

Un equipo de 3-6 especialistas transportará los productos químicos desde la oficina en la ciudad de P&D, atravesando la zona de combate hasta llegar al punto de encuentro. Los expertos analizarán el material del cliente para asegurarse de que es auténtico. El trato se cerrará en el mismo lugar. Una vez concluya la entrevista el equipo deberá volver a la oficina en la ciudad con el material entregado o con la oferta aceptada. El envío no puede ser transportado en AV porque la versión bombona del AV-9 (el único utilizable) es un objetivo demasiado vulnerable.

Durante toda la operación la máxima prioridad será la seguridad de las obras de arte y de los productos químicos. Cualquier daño a ambos será deducido del salario final del grupo. La pérdida de cualquier material es inaceptable.

Apoyo:

La compañía proporcionará dos Peterbilt 2000 con depósito (como los aparecidos en *Maximum Metal*, pero con un depósito blindado de 30.000 litros en vez de un trailer). Los dos vehículos pueden incluirse como parte del trato. La compañía proporcionará hasta tres vehículos más si es necesario. Los PJ pueden pedir los modelos que quieran, salvo aparatos voladores o militares. Tendrán que devolverlos al finalizar la misión. Si alguno de estos vehículos es destruido su precio se deducirá del salario total.

Un AV-8 volará como escolta de ida y de vuelta. Aterrizará en el tejado de cualquier edificio abandonado y esperará órdenes mientras se llevan a cabo las negociaciones.

La compañía también suplementará al equipo con personal si algunos puestos no están cubiertos: Médicos, Mercenarios, conductores, Técnicos o Arregladores.

Resistencia:

No se espera resistencia organizada, pero cualquier cosa es posible. Además del cliente y su séquito, los PJ podrán encontrar todo tipo de problemas en la zona de combate, desde barricadas hasta algaradas espontáneas en busca de comida.

El cliente acudirá a la cita con diez acompañantes, incluyendo mercenarios, técnicos, nómadas y un matasanos. Dispone de cuatro vehículos: un Lexus ZS-5000 (SR), un BMW AV-7 y dos Aeromotos Benson "Violator". Todos son ladrones profesionales u otro tipo de criminales. Las características de juego quedan a tu imaginación. Baste decir que también son cyberpunks.

Complicaciones:

Aunque ningún grupo organizado trata de impedir el envío, ese mismo día sucederán diversas cosas en la zona de combate que pueden afectar al rumbo de la aventura:

1) Una explosión destruye completamente una factoría automática en un distrito industrial cercano. El fuego arderá sin control durante 12 horas, cubriendo la zona con un humo acre y púrpura. En algunas partes la niebla no parece levantarse, reduciendo la visibilidad a la mitad.

2) Dos sindicatos de la droga no se han puesto de acuerdo en un trato. La violencia salta a la calle, convirtiendo una zona residencial en un campo de batalla durante tres horas. Los C-SWAT llegan al lugar, cortando muchas calles.

3) Unos agitadores locales organizan una gran manifestación, pero ésta se acerca demasiado a las zonas "seguras" de la ciudad, activando a los grupos antidisturbios y provocando una batalla campal.

4) Algunos punks deciden organizar carreras con varios coches robados. Durante tres horas recorren la zona a toda velocidad, provocando accidentes y dificultando la circulación. La policía no se preocupa de perseguirlos en esta zona de la ciudad.

Además del elemento humano hay cosas que no aparecen en los mapas de la ciudad, como calles bloqueadas por coches destrozados, trampas colocadas por las bandas locales y montones de escombros que obligarán a los PJ a cambiar de dirección una y otra vez.

De ti depende que el cliente juegue limpio o no. Los cuadros pueden ser falsificaciones, o todo el asunto puede tratarse de una trampa. Por otra parte, la misión podría transcurrir sin problemas, resultando en beneficios para todo el mundo... si sobreviven al viaje de vuelta. Tú mismo.

Es posible que si todo sale mal, o si los PJ tienen mucho tiempo libre, el equipo intente robar los cuadros para quedárselos. En ese caso eres libre de volarlos de la faz de la tierra con el AV-8.

Salario:

Según el análisis del nivel de amenaza (gracias de nuevo a Dun & Bradstreet), la empresa pagará 2000 euros por cabeza, no negociables.



CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Agentes con conocimiento de equipo de recuperación. Imprescindibles habilidades de relación humana e investigación, habilidades de combate recomendadas.

Contacto:

William Roeman, División de Proyectos Especiales
Teléfono 301-555-3022, FAX 301-555-4022
CLD Red 4056.1127

Resumen:

Ha desaparecido un correo en Night City. Los PJ deben encontrarlo (y su cargamento) y escoltarlo hasta su destino. El correo se subió a un tren desde DC hasta Night City. Llegó a la terminal NCART y telefoneó a la compañía. Nunca llegó a su destino, el Intercambio Técnico de Night City, en el Distrito Norte.

La policía ha sido informada y ha estado interrogando a la gente que pudiera haberlo visto en la estación. De momento sólo hay una pista, un taxista que asegura que vio al correo entrar en un taxi de Troubleshooter. Curiosamente, el taxista murió dos días después debido a un fallo en su ciberoído. Los técnicos de la policía siguen investigando.

El cargamento del correo es un maletín con seis discos informáticos. Cada uno contiene parte de un programa antipersonal, supuestamente más letal que Incendiario o incluso que Perro Infernal. La compañía quería vender este programa a un Netrunner a cambio de unos metales orbitales que supuestamente van a subir de precio dentro de poco. Se rumorea que este programa podría ser una modificación de algo en lo que Bartmoss estaba trabajando antes de morir, pero no se ha confirmado.

Apoyo:

La policía tiene copia de las preguntas realizadas en la estación, así como del informe de la autopsia del taxista. Si lo necesitan, los PJ también podrán llamar a la policía para pedir un favor. Tienen carta blanca, pero cualquier comportamiento innecesariamente violento les traerá problemas.

Se les proporcionará un vehículo, así como una tarjeta con 25.000 euros para gastos. Si los personajes no conocen Night City se contratará como guía a un Arreglador. "Al revés" Eddie (el mote es debido a su dislexia) se dedica a trapicheos de poca monta. Puede actuar como vendedor de información, de armas, etc. También puede llamar a varios matones que podrían ser de utilidad.

Resistencia:

El correo está en manos de los Cerebros (*Guía de Night City*, pg. 44). Descrita como la "banda de los intelectuales", este grupo valora la tecnología por encima de todo. Se trata de varios netrunners y técnicos verdaderamente enfermos, además de algunos tipos musculosos. Mataron al taxista por medio de una sobrealimentación de UHF.

Los Cerebros no tienen un color distintivo, sólo un medallón alrededor del cuello. No les gusta pelear directamente. Prefieren las trampas elaboradas y los "accidentes" tecnológicos.

Su motivación es la búsqueda de nueva tecnología, y suelen trabajar como técnicos. Es posible contratarlos ofreciéndoles algún juguete nuevo.

Nunca han perdido una guerra de bandas porque siempre superan en planificación a sus oponentes, así que casi todos los odian. Se dice que a los Payasos les encantaría terminar con ellos.

Suelen tener unos 75 miembros permanentes, además de otros asociados y aspirantes. Reclaman como territorio propio un radio de tres manzanas al norte de la Zona Corporativa.

Complicaciones:

Primero, el correo no fue secuestrado, sino que decidió jugársela a la compañía. Se encontró con un Cerebro, y tras una larga discusión decidió venderse a la banda. Le han ofrecido transporte fuera del país, una pequeña fortuna en la moneda que elija y un cambio de identidad. Pueden cumplirlo, pero que lo hagan o no es decisión del Árbitro.

El correo se encuentra en el hotel Windmark, un local en el Distrito Norte. La zona la domina la Muerte Negra, un peligroso grupo que trata de parecerse al Matadero. No molestan a los Cerebros.

La banda tiene toda una suite electrónica en la habitación del correo. Además de los guardias, hay técnicos permanentemente analizando los datos para determinar su valor. Por su propia seguridad (y por conveniencia para la banda) el correo no puede salir. De vez en cuando alguien va a por comida.

La habitación está en la cuarta planta, y el resto del piso ha sido vaciado. Todo el nivel está lleno de trampas y sensores, y en las habitaciones de esquina hay francotiradores vigilando las inmediaciones del edificio. A pesar de estar frente a una comisaría, los policías no se preocupan.

Los personajes tienen tres días para encontrar al correo. Después los Cerebros decidirán quedarse con el programa y el traidor desaparecerá.

Si lo encuentran deberán recuperar el material y llevarlo al Intercambio Técnico, No recibirán nada a cambio, ya que los metales orbitales están en un contenedor en Denver, y deberán ser recogidos más tarde.

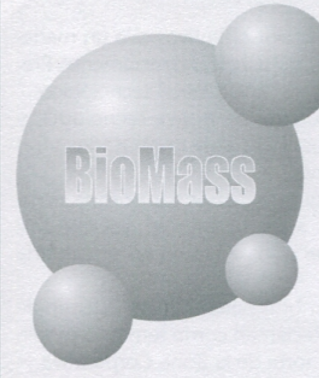
Si los jugadores descubren que el correo actuó por su cuenta la compañía ordenará que lo entreguen a la policía. Si lo hacen, unos días más tarde verán una noticia en una screamsheet anunciando su "misteriosa" muerte en la celda...

Salario:

Cada personaje recibirá 4000 euros, además de quedarse con el equipo que haya comprado. Deberán devolver el vehículo, además de la tarjeta de crédito recibida. La compañía comprobará todas las facturas antes de pagar, así que los gastos injustificados se restarán de sus salarios.



Análisis Corporativo



BIOMASS
LABORATORIES
GROUP,
GMbH

Fabricante y distribuidor de Chips CPART y MRAM, ciberequipo y aplicaciones de realidad virtual

- **Oficinas centrales:** Berlín, Alemania, en un edificio de 94 plantas en el corazón de la Zona Corporativa
- **Oficinas regionales:** Tokio (central asiática), Atlanta (central americana), Madrid, Roma, París, Delhi, Dallas, Night City, Nueva York, Méjico D.C. (base de I+D)
- **Nombre y situación de los accionistas mayoritarios:** Dieter von Manhoffen-Mass, Berlín, Alemania. Posee el 61,2% de las acciones y ha sido Comisario de Comercio (del 2005 al 2009) de la Unión Europea. Klien Mass, KDC, Alemania. Posee el 19,2% de las acciones y es hijo de Dieter von Manhoffen-Mass.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
40.800	1060	26

- **Dirección:**

Director general: Klien Mass
Jefe continental, Europa: Dietrich Bonhoffer
Jefe continental, América: Frank Alexis
Jefe continental, Asia: desconocido

Historia

Creada en Amsterdam en el 2014 por el Dr. Rijk Leidsplein, respaldado por el talento financiero de Dieter von Manhoffen-Mass. Su plan era seguir la estela de BioTec S, inventando y produciendo chips que afectaran a las funciones corporales, no que transfirieran datos de la forma habitual.

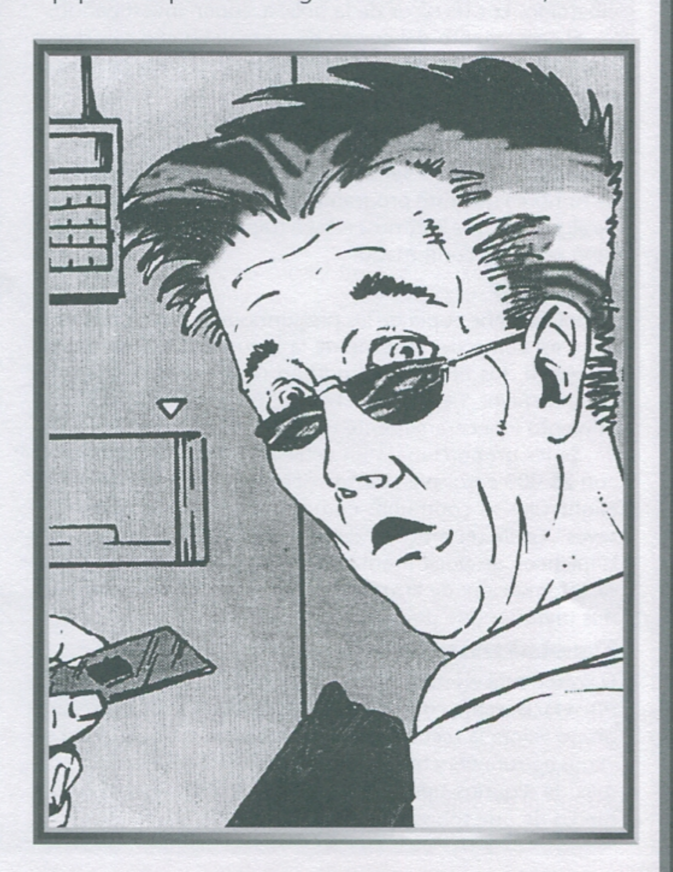
Fue Manhoffen-Mass el que tuvo la idea de convertir la sede central en un mero apoyo para un conjunto de grupos regionales semiautónomos. La mayoría de los analistas cree que lo aprendido durante su servicio como comisario en la UE le ayudó a crear esta inusual estructura corporativa. Los dos dirigieron la corporación hasta el 2019, cuando Leidsplein desapareció durante un viaje a Inglaterra. Von Manhoffen aprovechó para reestructurar la dirección y contratar al Dr. Christopher Mitchell como jefe de I+D.

Prácticas Empresariales

El lema de la empresa es "Si piensas en algo, BioMass ya lo ha inventado". El grupo se separa en tres divisiones continentales, cada una con su propia identidad. En América es BioMass Labs, en Europa BioMass Tek y en Asia BM NeoTek. Cada división está a cargo de un Jefe continental con un consejo asesor formado por los jefes regionales y los miembros del consejo. El consejo se divide en una serie de oficinas regionales que se encargan de los negocios en su zona.

En vez de tener diversas instalaciones de investigación repartidas por el mundo, BioMass dispone de un gran laboratorio excelentemente equipado y protegido. Está construido bajo una colina en Méjico, a unos 50 km al norte de Méjico D.C. Hay un pueblo cercano (de unos 10.000 habitantes) controlado indirectamente por BioMass a través de sus concejales. En la zona hay bastantes efectivos de seguridad de forma prácticamente permanente para garantizar el secreto de las instalaciones.

La corporación dispone de bastantes efectivos de seguridad, debido principalmente al interés de EBM en "adquirir" la tecnología punta de BioMass para la fabricación de chips (por si alguna vez lograra algún avance espectacular). Sin embargo, muchos de estos agentes no han luchado nunca contra una oposición bien entrenada y equipada. El personal de guardia en las factorías, almace-



nes, etc. tiene permiso para emplear la máxima fuerza, y para ello está equipado con armas inteligentes y la mejor armadura disponible. Las pocas armas pesadas se utilizan para defender la base de I+D. No disponen de equipo militar pesado (tanques, helicópteros o ciborgs de combate), pero podrían conseguirlo si se vieran amenazados, o si existieran pruebas de que la base mejicana ha sido comprometida.

La mayoría de los agentes encubiertos se dedica a mantener a distancia a EBM y a guardar todos los secretos. Disponen de pocos fondos, por lo que tienen problemas para mantener la necesaria lealtad entre los trabajadores. La seguridad en Red de BioMass suele ser alta, especialmente en los cuarteles generales continentales y en las oficinas de Méjico D.C., e incluye algunas defensas letales. La base de I+D dispone de una rejilla independiente que sólo se conecta a la Red Mundial unos segundos a la semana a través de un satélite de la compañía (para intercambiar información con los demás ejecutivos). Durante este periodo la zona se llena de Netrunners corporativos y software defensivo.

Equipo y Recursos

BioMass dispone, a través de filiales secretas, de 3 satélites. Se utilizan principalmente para tener comunicaciones seguras y crear enlaces con la Red de la compañía. El departamento de seguridad también los utiliza para vigilar los movimientos de los empleados, los ejecutivos y los agentes por medio de una bandas que pueden ir en la ropa o ser implantadas quirúrgicamente. Estas bandas son individuales, y sólo se entregan a aquellos que están en peligro o que tienen que ser monitorizados.

La corporación también dispone de una estación orbital, cerca de Crystal Palace. Se trata de una gran instalación completamente computerizada con una tripulación de 20 personas. Este laboratorio produce chips vírgenes "puros" para sus proyectos más delicados.

Cada uno de los cuarteles generales continentales (Berlín, Australia y Tokio) y la base de I+D es una pequeña arcología. Disponen de hospitales, bibliotecas, escuelas, instalaciones de entrenamiento, etc. En Berlín también hay una clínica capaz de implantar ciberequipo y realizar conversiones totales.

CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Un grupo de Mercenarios, Ex-policías o Policías independientes, además de Netrunners y Técnicos de calidad, para formar el "Equipo Tigre" en las oficinas de Méjico D.C.

Contacto:

Haans Ghelen, Coordinador de Contrataciones Externas, Oficina de Atlanta
CLD Nodo Red 3053.6686 Rustbelt.

Por favor, enviar referencias/recomendaciones de cualquier a la conferencia, y durante el acontecimiento actuará como supervisor. Tendrá la misma autoridad que muchos de los jefes de la zona.

Apoyo:

Enrique Gortázar, jefe de la oficina de Méjico D.C., ofrecerá la ayuda corporativa básica: cooperación y coordinación con las fuerzas de seguridad, acceso a los vehículos y redes de comunicación de la compañía, etc.

Resistencia:

Es posible una interferencia de EBM o IEC. El descubrimiento mencionado podría revolucionar el mercado mundial de chips, dando a BioMass el producto necesario para derribar a EBM de su posición de liderazgo mundial del sector. Si EBM descubriera algo podría intervenir (desde intentos de extracción hasta una guerra corporativa abierta). Hay que prepararse para la guerra electrónica, los ataques paramilitares y el espionaje interno.

Complicaciones:

Existirán celos por parte de los agentes y oficiales locales de seguridad. Las habilidades interpersonales pueden ser útiles para lograr algo más que la cooperación imprescindible (o incluso para evitar interferencias). Además, acudirán a la reunión los más altos cuadros de los consejos continentales de Europa y América. Muchos de ellos son de trato "difícil", y habrá que hacer lo posible para que todo marche correctamente.

Salario:

Se pagará el sueldo de un mes, pero al doble de la tarifa normal, según el nivel de la habilidad especial del agente (ver *CP2020*, pg. 58). Habrá una bonificación del 25% por cada "acción" descubierta/frustrada. Si algún intento tiene éxito pero los datos/personas son recuperados o neutralizados, la bonificación será del 50%. Cualquier acción contra BioMass por parte de cualquier miembro del equipo resultará en una disminución del 50% en la paga de todos los agentes. Compórtense.



ANÁLISIS CORPORATIVO

BIOGENESIS

Grupo de acción/protesta política con contactos terroristas

- **Cuartel general:** Puerto de Chicago.
- **Miembros:**

En el mundo	Tropas	Secretos
¿15.000-35.000?	desconocido	desconocido

Historia

Biogénesis fue fundada en el primer aniversario de la supuesta "detonación de la Bomba de la Plaga" en Chicago. Sus primeros miembros eran principalmente ciudadanos que habían perdido a sus familias o a sus seres queridos en la Plaga Devastadora. Enfurecidos por esta pérdida y por el aumento de los desastres de naturaleza biogenética, juraron hacer todo lo posible para, si no terminar con la utilización de esta tecnología, al menos ponerla bajo el control de algún tipo de agencia responsable que considerara cuidadosamente los costes y los beneficios antes de autorizar cualquier investigación.

El grupo tuvo mucho éxito a la estela de la Plaga Devastadora. Entre sus mayores victorias están los acuerdos de Osaka del 2004, en los que, entre otras cosas, lograron prohibir las alteraciones genéticas prenatales en humanos ante las mismas narices de varias corporaciones de biotecnología. Sin embargo, al desaparecer los recuerdos lo mismo ocurrió con la influencia de Biogénesis, que en el 2017 estaba prácticamente paralizada, reducida a campañas por correo electrónico y apariciones esporádicas en programas de televisión. Entonces llegó un nuevo líder, Eric Strasser, que se hizo con las riendas en el 2018. Aunque supuestamente se ha reunido con los miembros más importantes del grupo pocos lo han visto, y nadie habla sobre estos encuentros. Se sabe que ha insuflado nuevas energías (y fondos) a lo que era una organización muerta, pero sus objetivos y pasado son desconocidos.

Ideales/Objetivos

Nacido a la sombras del peor desastre militar biológico del siglo, BioGénesis es un grupo dedicado a la limitación del uso indiscriminado de la tecnología biogenética: empalmes genéticos, hibridaciones radicales, clonación y mejoras genéticas.

La organización no es radicalmente antibiotecnológica. Reconoce que se puede ganar mucho con su utilización racional y controlada. Sin embargo, le preocupa la explosión de productos bio y nanotecnológicos en el mercado, así como que quede una puerta abierta a futuros abusos. Exige el fin inmediato de todo tipo de investigación en estos campos hasta que una comisión multinacional (y multicorporativa) se reúna para investigar todos los aspectos de cada proyecto propuesto, asegurando así que los costes merecen la pena en términos de impacto social y ecológico.

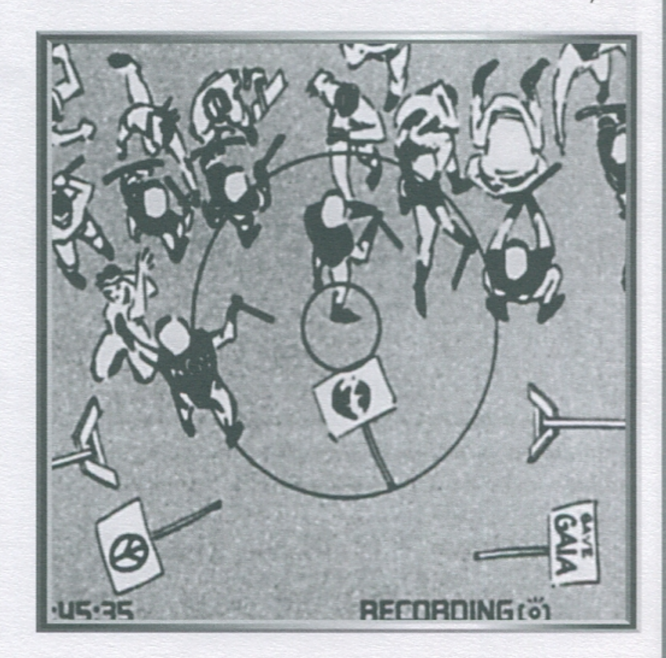
Miembros

Muchos miembros de BioGénesis pertenecen a la comunidad científica, y varios están inmersos en investigaciones biotecnológicas. Otro gran grupo son los supervivientes de los desastres producidos con esta tecnología. Un rasgo común de todos ellos es su elevada inteligencia y educación. No todo el mundo es capaz de comprender los peligros más allá de los beneficios, manteniendo al mismo tiempo la objetividad. Aunque BioGénesis tiene su grupo de fanáticos (especialmente en su rama OriGens), intenta deshacerse de ellos. Sus mejores armas, creen, son el discurso y la educación, no la pura violencia.

Acciones

BioGénesis tratará casi siempre de utilizar el razonamiento y la educación antes de considerar otro tipo de respuesta a cualquier avance biotecnológico. La influencia política, la presión pública, le divulgación de información y las protestas (cuidadosamente dirigidas contra aquellos grupos que no se limitan a acribillar a los manifestantes, y siempre bien documentadas) son sus armas favoritas.

Aunque casi todas las energías se concentran en la acción política, existe un grupo llamado OriGens dedicado a actividades más violentas: bombardeo de laboratorios, ase-



sinato de investigadores notables y captura y neutralización de material biogenético.

Objetivos

Aunque cualquier organización que utilice biotecnología es un objetivo, BioGénesis reserva casi todo su odio para dos corporaciones: No-Ahme Caldwell y Utopian Corporation (ver Deep Space).

La costumbre de NAC de hacer cualquier cosa por ahorrar un euro ha provocado importantes desastres, y su actitud fría y mercenaria le ha procurado pocos amigos, especialmente en OriGens.

Utopian no es un objetivo por su actitud, sino por la influencia y extensión de sus productos, ya que produce nanomáquinas utilizadas en prácticamente todas las clínicas de ciberequipo del mundo.

Biotechnica, por extraño que parezca, ni se acerca a la cabeza de la lista de objetivos, lo que ha llevado a especulaciones sobre quién maneja los hilos. Se dice que cuando se le pregunta Eric se limita a reír.

Recursos

Los recursos principales de BioGénesis son la información sobre las diferentes compañías investigadoras (más de la que le gustaría a los Ejecutivos... o de la que ellos mismos conocen) y el acceso a biotecnología sofisticada (¿qué hay más adecuado que utilizar las armas del enemigo contra él?). No tienen mucho dinero, pero el presupuesto operativo es elevado y tienen buenos contactos entre la comunidad cyberpunk, lo que les da acceso a una gran fuente de talentos.

CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Este trabajo requiere un equipo de 4-8 personas. Es imprescindible saber manejar sistemas de edición de vídeo. Se valorarán las habilidades de combate y conducción.

Contacto:

El grupo deberá llamar por teléfono y, sorprendentemente, les pondrán en contacto con el propio Eric Strasser. Es una persona alta y carismática con una voz poderosa y una mirada inquisitiva.

Resumen:

Biogénesis va a realizar una manifestación en el exterior de las instalaciones de Biotechnica en Night City, en Heywood. A Eric le preocupa que algo pueda salir mal, y si es así quiere tener todo lo sucedido grabado en vídeo. Los jugadores deberán acudir la noche anterior e instalar sistemas de vigilancia alrededor de la entrada principal. Al día siguiente monitorizarán la manifestación y editarán una cinta de vídeo con las imágenes obtenidas.

Apoyo:

BioGénesis proporcionará las unidades de vigilancia (en esencia, cámaras remotas que envían su señal a un mezclador de vídeo), cámaras de mano y una mezcladora. Si los jugadores no disponen de un vehículo adecuado les proporcionará una furgoneta gris sin distintivos.

Resistencia:

La seguridad de Biotécnica dentro del complejo de Heywood (un pequeño parque corporativo en el que casi todo el trabajo se desarrolla bajo tierra) es grande, pero termina en las vallas electrificadas. Con algo de sigilo y discreción podrán instalar las cámaras remotas sin problemas. Sin embargo, si no disponen de credenciales falsas o se inventan una buena historia pueden tener dificultades con las patrullas de la policía y de Militech.

Complicaciones:

Casi todos los manifestantes han acudido allí pagados (los personajes reconocerán a algunos vagabundos que viven cerca de ellos), y llevan pancartas y cantan proclamas sobre las maldades de la biotecnología. Además de los jugadores, hay furgonetas de varios medios de comunicación locales y de DMS cubriendo el acontecimiento. Todo transcurrirá pacíficamente y sin incidentes, hasta que a media tarde aparezca Rei Taniguchi, el director de Seguridad. La gente se burlará de él porque su mujer le acaba de abandonar, y decidirá pagar su furia con los manifestantes. Hasta cuando los guardias de seguridad y la policía comiencen a repartir palos todo irá bien (los manifestantes tienen órdenes de marcharse pacíficamente), pero entonces alguien disparará a los guardias con un fusil de asalto y se desencadenara el infierno. Si algún PJ tiene un gran percepción o se revisa cuidadosamente la película se verá que los disparos proceden de la furgoneta de DMS...

Salario

1200 euros por cabeza. Se puede negociar con Eric hasta los 1500, pero insistirá en que BioGénesis no es precisamente rica.



Análisis Corporativo

Grupo anarquista/libertario de acción-protesta con posibles contactos terroristas

- **Cuartel general:** Sin sede permanente
- **Miembros:**

En el mundo	Tropas	Secretos
desconocido	desconocido	desconocido

Historia

"Network First!" lleva funcionando de un modo u otro desde hace casi treinta años, desde antes de la creación de la Red. Comenzó como un grupo de personas de ideas similares que discutía sobre la forma que adoptaría una futura red informática de comunicaciones. Estos debates informales comenzaron a principios de los 90, y versaban sobre el predecesor de la Red actual. La utilización de aquella red era la preocupación del momento, pero tras el hundimiento de las bolsas en 1994 se reconstruyó el sistema de modo que fuera más fácil de monitorizar y "proteger". Este hecho fue aplaudido por muchos, pero otros pensaron que se había perdido el verdadero potencial. Veían la Red como un plano de la existencia totalmente nuevo, en el que no existían (ni debían existir) las leyes y barreras físicas del mundo real. El desarrollo de una red más estricta y su zonificación (la creación de varias regiones) estaba restringiendo este potencial ilimitado. Estaban muy preocupados.

En el 2005 Network First! consideró la implementación de los algoritmos I-G (ver la *Guía de la Red*) un paso atrás en el camino del potencial completo de la Red. Creían que los Ejecutivos acababan de encontrar un nuevo medio para controlar el acceso de la gente, llegando incluso a "limitar el derecho del ciudadano a la libre información", un derecho humano fundamental para NF! Comenzaron a reunirse de forma más estructurada y a discutir seriamente métodos para expulsar a las corporaciones y a los gobiernos de la Red.

Ideales

Son simples: la gente concienciada cree que la organización realizada en la Red por las corporaciones y los gobiernos es desastrosa.

Miembros

NF! no dispone de una verdadera organización, ya que iría contra sus ideales. Existen, sin embargo, diferentes facciones. Los dos grupos principales son:

Los "Suaves": suelen ser los miembros más antiguos, anteriores a la Red. Consideran que ésta tiene un tamaño ilimitado, y por tanto que hay espacio suficiente para una "ciudad" electrónica organizada definida por las corporaciones (y que utilizada adecuadamente puede hacer más fácil la vida de la humanidad), y para un resto de áreas más "abiertas". Suelen tener puntos de vista más realistas, ya que saben que las corporaciones nunca podrán ser expulsadas totalmente de la Red. Tratan de encontrar el modo de subvertir la obra de las compañías sin atacarlas directamente. Se les suele ver, especialmente por los *Radicales* (ver más adelante), como marionetas, conscientes del peligro pero incapaces de hacer nada por evitarlo.

Los "Radicales": suelen ser los Netrunners más jóvenes, criados en un entorno corporativo, Consideran un crimen el modo en que las compañías han estructurado el último espacio realmente "puro". Quieren reducir a cero la participación de éstas en la Red, permitiendo el libre flujo de la información a cualquiera que la desee. Si lo lograran, todos los usuarios de la Red serían iguales y podrían explorar juntos estas nuevas direcciones, logrando una mayor comprensión. Los Radicales (considerados niños en busca de sueños imposibles) son mucho más violentos y agresivos en su trato con los demás usuarios de la Red. Muchos consideran a Rache Bartmoss una inspiración, pero él nunca apoyó a ninguna facción y llegó a tachar de "vándalos" a los Netrunners Radicales.

Acciones

NF! fue un foro de discusión hasta el 2017, cuando un grupo se apropió del nombre e invadió electrónicamente la base de datos central del Gobierno Federal de los E.E.U.U., destruyendo gran cantidad de registros menores (pero necesarios) y dejando una advertencia: "Dejad de violar a la Red para vuestros propios fines". Se negó la participación de NF!, pero el grupo fue prohibido. Los ataques a fortalezas corporativas y gubernamentales continuaron, hasta que NF! fue declarada una organización terrorista y puesta en la lista de NetWatch y la CIA/LEDiv. Los Radicales estaban contentos (los Suaves horrorizados), y desde entonces la campaña anticorporativa de NF! ha mantenido al grupo en el ojo del huracán.

Recursos

Los miembros que forman los diferentes grupos son de todas las edades, lugares y niveles sociales. Sólo les une su amor por la Red y su desprecio por las organizaciones. Debido a esta inusual estructura no se puede aplicar a sus miembros un equipo o unas habilidades estándar. Los Radicales hacen lo que sea para conseguir los mejores programas de intrusión/anti-software y utilizarlos de forma agresiva.



CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Netrunners y Técnicos para misiones corporativas de defensa y ataque. Individualmente o en grupos. Imprescindible experiencia en programación. El conocimiento de compiladores y entornos de programación (super-rutinas Demonio y Daemon) garantiza la aceptación.

Contacto:

Marv Blackburn, Netrunner indie en el puesto #1995-20 de la BBS Boogie Board, Night City

-o-

Gephard Hartmann, Oficina de Contrataciones Externas, en Steiner-Star GMbH, Euroteatro CLD Red 4401.5897

Si se dispone de experiencia previa en corporaciones o en NetWatch, por favor indíquelo en su curriculum.

Resumen:

Los radicales de Network First! han lanzado una serie de amenazas a compañías medias en Europa y Estados Unidos: cesen/cambien sus operaciones o enfréntense a la aniquilación total de su presencia en la Red. NF! asegura poder conseguirlo por medio de una serie de macro-virus diseñados para infiltrarse en los servidores de la corporación Internet y destruir los Algoritmos de Transformación I-G, borrando porciones limitadas del Espacio Red. Se trata de un plan potencialmente apocalíptico, exactamente del estilo de NF!

Las diversas compañías americanas han contactado indirectamente con el Sr. Blackburn, un agente libre bien conocido (Reputación 7) que trabaja en super-rutinas y problemas de IAs. Los objetivos europeos han contratado a Steiner-Star, una prestigiosa firma de seguridad en la Red. La misión es detectar con tiempo estos ataques y/o defender las fortalezas de datos (del Árbitro depende cuántas compañías hay involucradas, pero no más de 6 en Norteamérica y 3 en Europa). Habrá que patrullar las fortalezas amenazadas y la rejilla circundante. Otro lugar a monitorizar es la CLD que conduce a la rejilla de Night City. Internet y NetWatch han accedido a colaborar de forma limitada, realizando comprobaciones periódicas de las CLD involucradas con Netrunners autorizados. Se recomienda la utilización de Demonios defensivos o de super-rutinas autónomas de patrulla Daemon. Utilizando estas técnicas de subprogramación se puede cubrir mucho más territorio virtual con el personal disponible.

Apoyo:

Las compañías atacadas han unido sus recursos en una oficina en Night City que servirá como cuartel general. En Hamburgo habrá un lugar similar para Europa. En cada oficina se instalará un sistema con 4 CPU y CLD temporales a las compañías en cuestión. En ambos lugares se dispondrá de Multinetter (*Chromebook 3*) para aquellos Netrunner que prefieran trabajar directamente desde el mainframe. Se proporcionarán programas Ojo Agudo (*Chromebook 1*), Espejo Mágico (*Chromebook 3*) y Clarividencia (*Chromebook 3*) a los que no dispongan de ellos. Este software deberá ser devuelto tras la misión, o comprado con un 50% de descuento. Se recomienda que los agentes estén preparados para traer o escribir su propio material…

Resistencia:

El plazo dado por NF! para que se cumplan sus peticiones es de 72 horas. En ese momento los Netrunners terroristas (normalmente dos o tres de nivel medio guiados por uno profesional, ver la *Guía de la Red*) atacarán. Al menos cuatro grupos actuarán como señuelo mientras otros tres atacan las CLD más cercanas a las sub-rejillas objetivo. Allí es donde inyectarán en la arquitectura los macro-virus. La macro tardará 60 segundos (60 rondas en la Red) o más en activarse y comenzar a trabajar, y puede ser detenida por un Daemon con funciones Anti-Compilador (*Guía de la Red*), Anti-Programa o de Desencriptado.

Complicaciones:

A los Netrunner independientes (los jugadores) podría no gustarles la idea de verse sometidos al escrutinio de NetWatch o de la corporación Internet para aceptar el trabajo (¡no pueden hacer la petición a través de una línea ilegal!). Además, siempre habrá Netrunners enfadados a los que no les guste que se los detenga, gente "cacheada" cogida en el fuego cruzado, IAs curiosas, etc. Advertencia: si cualquiera de los 'Runners defensores es rastreado, con toda seguridad se producirá un ataque contra él o contra cualquiera de las dos oficinas en menos de una hora. Vigila tus espaldas…

Salario

Anticipo de 100 euros diarios. Si hay movimiento, 600 euros por cada nivel de habilidad por cada incidente solventado con éxito (a discreción del Árbitro). Un incidente puede ser: repeler una intrusión en una fortaleza de datos, detectar con tiempo de una acción de NF! con el macro-virus, identificar o rastrear de cualquiera de los terroristas de NF! Si un Netrunner participa directamente en la captura de alguno de estos criminales recibirá un extra de 3000 euros por terrorista.



Análisis Corporativo



CITYMED

Organización médica de voluntarios

- **Oficinas centrales:** Box 1564, Miami, FL
  Teléfono: 305-555-2210, FAX: 305-555-2000
- **Oficinas regionales:** Pequeñas sucursales en casi todas las grandes ciudades
- **Nombre y situación del accionista mayoritario:** Dr. Rico Lawson, Apt 3A, 113 Nelson St., Miami, FL
- **Organización sin ánimo de lucro**
- **No es una corporación**
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
1500	400	Desconocido

- **Dirección:**

Presidente: Dr. Enrico Lawson
Consejo de administración (10 miembros)
Diversos directores de sucursal, dependiendo de la ciudad

Historia

En el 2006, cuando la ciudad de Miami anunció que volvería a recortar su aportación a los hospitales privados, al Director de Salud Pública, Enrico Lawson, le dio un ataque. La Lepra-II, el SIDA+, el TB+ y la llamada "Gripe Negra" estaban volviendo a asolar la ciudad, y aún se daban casos de la Plaga Devastadora. En una apasionada súplica para que el Ayuntamiento no recortara fondos, Lawson aludió al creciente número de bandas Nómadas que venía a la ciudad, al verano especialmente cálido y húmedo, a la falta de un sistema adecuado para encargarse de los cadáveres y a la creciente población indigente. Predijo un desastre médico para el final de la década. Llena de deudas y paralizada por la corrupción corporativa, la ciudad no le escuchó. Los veranos siempre han sido insoportables, dijeron, el problema de los indigentes duraba ya casi un siglo, las bandas Nómadas terminarían por ser expulsadas y el problema de los muertos sin recoger en las calles existía desde finales de los 90. No había motivos para pensar que este año iba a ser peor.

En realidad Miami estaba en la bancarrota, llevada a la insolvencia por culpa de las facturas legales de su batalla contra OTEC, la inmensa compañía oceanográfica, y necesitaba todos los fondos posibles. La ciudad estaba a punto de sucumbir ante OTEC, pero el alcalde había prometido en televisión que lucharía hasta el amargo final. Después de todo, era año de elecciones.

Por supuesto, el Dr. Lawson tenía razón. En primavera del 2007 la primera ola de epidemias golpeó Miami, matando a cientos de miles. Siguieron unos días largos y calurosos de ley marcial y disturbios callejeros. Se logró mantener el orden y se evitó el desastre, pero Enrico Lawson ya había visto suficiente. Llegó a la conclusión de que el sistema sanitario tradicional ya no servía. Con la idea de comenzar a operar un servicio médico callejero en el que los pacientes pudieran confiar (en vez de ponerse en manos de algún matasanos), Lawson consiguió el apoyo secreto de dos corporaciones y organizó CityMed.

Hoy

Los centros de CityMed son algo habitual en los barrios especialmente malos. Ofrecen una amplia variedad de servicios médicos a aquellos que lo necesitan, sin coste alguno. La organización está principalmente compuesta por voluntarios como médicos de Trauma Team (durante sus vacaciones), programadores corporativos aburridos, ronin callejeros, técnicos independientes… Todo el mundo colabora para que CityMed salga adelante.

Las clínicas son casas móviles blindadas "Armadillo" completamente equipadas. Cada sucursal dispone de 5 ó 6 de estos vehículos, y es responsable de su mantenimiento. Las clínicas se sitúan alrededor de la ciudad y esperan a que acudan los pacientes.

CityMed ayuda anualmente a más de 400.000 personas, y con el empeoramiento de la situación en las calles este número aumenta. La organización busca desesperadamente voluntarios, donaciones, cualquier cosa que sirva de ayuda. La mayoría de los gastos los pagan corporaciones privadas, pero las grandes empresas médicas no quieren que CityMed se haga demasiado popular. Después de todo, alguien tiene que mantener llenas esas salas de espera corporativas, y las compañías de seguros necesitan clientes, ¿no?

Los servicios de esta organización incluyen cirugía de emergencia, prescripción de recetas, tratamiento médico ambulatorio, vacunaciones, exámenes y distribución de información médica para aquellos que la necesiten. No atiende a los miembros de las bandas más violentas, a criminales buscados o a cyberpunks con malas reputaciones. No dispone de "tropas". Los 400 indicados en el informe corporativo son voluntarios con experiencia en seguridad y en combate. La mayoría son muy buenos en su oficio, y han desmontado a más de un gallito en busca de problemas.

Nadie sabe si CityMed dispone de agentes encubiertos. Es posible que las corporaciones que la financian utilicen el nombre para ocultar a sus propias agentes, y también es posible que estos benefactores "donen" personal a cambio de favores ocasionales. Para los fanáticos de las conspiraciones: es posible que CityMed tenga algunos topos de la máxima confianza infiltrados en la jerarquía de ciertas corporaciones para estar a la altura de los peces gordos. CityMed niega oficialmente disponer de agentes encubiertos.



CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Voluntarios para todas las posiciones. ¡Obtén una enriquecedora experiencia, haz nuevos amigos! El trabajo en las calles te lleva al corazón de la acción. Si crees tener lo que hay que tener, pide tu ingreso hoy mismo. Llama para pedir una entrevista, envíanos tu curriculum o preséntate en persona.

Contacto:

Marcie Wexler, Personal
Teléfono 800-555-5932
CLD Red 3305.4585

Resumen:

Este trabajo está abierto a cualquiera que pueda ayudar a CityMed a cumplir su misión diaria. Los detalles de cada puesto dependen de la sucursal, pero se incluyen ideas para cada tipo de personaje. Los horarios son muy flexibles.

ROCKEROS: Ideales para la publicidad. Pueden hacer cualquier cosa para difundir la organización, desde conciertos benéficos hasta campañas de información.

MERCENARIOS: La seguridad es vital. Las oficinas necesitan guardias, igual que el personal y las estaciones móviles.

NETRUNNERS: Cualquier organización con un sistema informático necesita alguien que lo construya, lo maneje y lo proteja. También son imprescindibles para obtener y buscar información.

TÉCNICOS: ¿Hace falta decir algo? Cualquier cosa, desde las estaciones móviles y el equipo médico hasta los sistemas de seguridad se pueden estropear. Los buenos técnicos son vitales.

TECNOMÉDICOS: Tampoco hace falta dar más explicaciones: son el núcleo de la organización. CityMed necesita cirujanos, médicos, farmacéuticos, enfermeros… cualquier cosa.

PERIODISTAS: Como los Rockeros, son esenciales para las relaciones públicas. Una buena cobertura en los medios de comunicación significa más donaciones y aliados. Acompañando a los camiones de CityMed se pueden lograr historias increíbles.

POLICÍAS: Como los Mercenarios. Además, cualquier ayuda del departamento será bien recibida. Ideales para negociar con las bandas y demás habitantes de las calles.

EJECUTIVOS: CityMed necesita administradores igual que un yonqui su dosis. Negociadores profesionales, mediadores, portavoces, todos son bienvenidos. También sirven para encontrar nuevos benefactores.

ARREGLADORES: Parecidos a los Ejecutivos. No suelen conseguir nuevas donaciones, pero sí drogas extrañas y otro material imprescindible. Como los Policías, disponen de contactos en las calles que pueden ser de utilidad.

NÓMADAS: Alguien tiene que conducir los camiones. Los nómadas pueden relacionarse y negociar con los indigentes y con otros grupos nómadas. En momentos de necesidad podrían llamar a los miembros de su familia para ayudar.

Apoyo:

Cualquier cosa que los PJ o sus compañeros puedan conseguir. Las megacorporaciones colaboradoras suelen mandar ayuda si las cosas se ponen feas, ya que es bueno para la imagen pública. CityMed tiene demasiado pocos recursos para mandar algo que no sea ayuda o material básico.

Resistencia:

Varía mucho según la hora del día, la ciudad, etc. Consulta las tablas de encuentros de *CP2020*, pgs. 220-221.

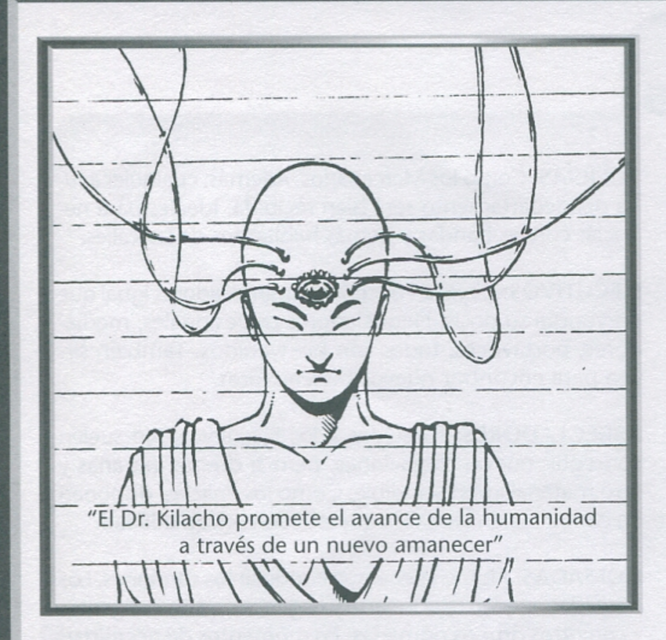
Complicaciones:

Ninguna específica. Ha habido acusaciones de corrupción en algunas sucursales, y se han dado casos de matasanos y otros elementos indeseables que han causado más problemas que otra cosa. CityMed recurre a veces a métodos poco éticos para conseguir lo que necesita, especialmente drogas médicas. Los benefactores piden de vez en cuando favores, y las grandes firmas médicas y farmacéuticas siempre hacen las cosas más difíciles.

Salario:

No hay salario, se trata de una organización de voluntarios, ¿recuerdas? Lo que CityMed puede ofrecer es experiencia y contactos con otros cyberpunks. Los voluntarios pueden quedarse con cualquier propina que se les ofrezca, así como con el equipo de cualquier "elemento hostil" que moleste.




"El Dr. Kilacho promete el avance de la humanidad a través de un nuevo amanecer"

Análisis Corporativo

Culto del Nuevo Amanecer

Orden religiosa con ideas anarquistas y posible contactos terroristas

• **Miembros:**

En el mundo	Tropas	Secretos
100.000 creyentes	10.000 agitadores	Desconocido

Historia

El primer Culto del Nuevo Amanecer surgió en la China feudal en los años previos al primer siglo d.C. como un grupo taoísta separado. Su mensaje "Un nuevo comienzo en un nuevo milenio" fue rápidamente acallado por los señores de la guerra, y cayó en el olvido. Hasta 1998, año en que el Dr. Sun Kilacho volvió de China con antiguos documentos sobre este grupo. Cuanto más leía más creía que aquella filosofía era aplicable a los tiempos modernos. Convencido de ello, comenzó a reclutar amigos de ideas similares, llegando a reformar el culto. Tuvieron su primera reunión universal en el desierto de Nevada, escapando así del "Big One" (el terremoto de fuerza 10,5 que destruyó Los Ángeles). Kilacho lo consideró una señal de que habían sido perdonados para poder llevar el nuevo mensaje a la gente, infundiendo al pequeño grupo el deber sagrado de llevar "la llamada" a tantos como fuera posible.

Ideales/Objetivos

El nuevo culto defiende las siguientes creencias: el Hombre fue creado para trabajar en armonía con sus semejantes y lograr la mejora de la sociedad. La humanidad ha luchado contra su antigua programación evolutiva (supervivencia del más fuerte y expansión agresiva), y ahora está preparada para liberarse de este dañino proceso. La idea es que el Hombre, una vez corregidos sus errores iniciales, pueda crear una avanzada y armoniosa sociedad de iguales capaz de atender todas las necesidades de sus súbditos, que a su vez harán todo lo posible por ayudar a los demás a conseguir sus necesidades. No existiría más explotación, crimen, violencia o injusticia. La guerra sería imposible. La humanidad, unida, podría explorar las estrellas y beneficiarse como una de la tecnología.

Miembros

Esta nueva llamada pareció inspirar tanto a la escoria callejera como a la clase media, probablemente por diferentes motivos. El culto creció rápidamente hasta cubrir todos los E.E.U.U. Hacia el 2000 había miles de creyentes que veían el comienzo del nuevo milenio como el punto de partida perfecto para su búsqueda. Su líder, Kilacho, suplicó al gobierno federal que comenzara a adoptar el camino correcto, pero fue ignorado y finalmente arrestado como un Nihilista potencial. Esa era la prueba de que la sociedad actual no cambiaría voluntariamente, y que habría que recurrir a otros métodos.

Actuaciones

El culto, privado de su líder y de casi todos los primeros discípulos, adoptó un tinte "lunático" y perdió el norte. En el 2005 Kilacho fue liberado y se marchó a meditar a las Montañas Rocosas. Allí se topó con algunos agentes corporativos que lo dejaron paralizado e incapaz de hablar. Sus seguidores estaban horrorizados y rezaron por su recuperación. Tres años más tarde se sometió con éxito a una operación para implantarse enchufes de conexión, por lo que pudo transmitir sus ideas a través de un ordenador. Comenzó a escribir un libro sobre sus creencias que fue publicado en el 2014. Fue prohibido casi de inmediato por el Gobierno Federal, pero las emisoras pirata de radio y TV emitieron diversos fragmentos. Sus seguidores volvieron a trabajar, hablando con la gente y animándola a ver la sociedad como algo malvado y restrictivo.

Hacia el 2016 el culto se había extendido tanto que los federales detuvieron a miles de creyentes en una serie de ataques rápidos. Sin embargo, cuando fueron a por Kilacho el culto se negó y lo escondió de los agentes que venían a por él. Se produjo un tiroteo y hubo varios muertos, principalmente adeptos del culto. Un periodista independiente lo captó

todo con su cámara, y la emisión de las imágenes provocó un pequeño clamor contra las prácticas abusivas del gobierno. El principal beneficio fue el aumento de peticiones para ingresar en el culto... y una orden de detención para Kilacho.

Objetivos

Con cerca de 100.000 miembros en los E.E.U.U. y una fuerte expansión por el Pacífico, el culto tiene una buena base desde la que operar. Los más violentos, libres del liderazgo frío del Dr. Kilacho, han decidido acelerar el cambio de la sociedad tratando de provocar el colapso del gobierno y el de aquellos que lo respaldan, las corporaciones. Esto ha llevado a varias ataques en forma de agitaciones y algaradas, con asesinatos seleccionados.

Recursos

Los gobiernos no han tardado en responder. LEDiv considera al culto un estado semi-activo organizado para poder llevar una existencia subterránea.

El culto capta a sus miembros entre los desheredados que buscan esperanza y las clases medias reformistas. Los primeros proporcionan la carne de cañón para cualquier actuación y los segundos aportan sus conocimientos organizativos y su entusiasmo.

El culto sólo dispone de armas pequeñas, y sus creencias impiden que vaya más allá. Tiene contactos con la rama Radical de Network First! También podría existir cooperación con los Adoradores de la Noche y CASFG

CONTRATOS DISPONIBLES

SE BUSCA:

Equipos de cyberpunks (4-8 por equipo) dispuestos a viajar. Se prefieren historiales técnicos o policiales. Se valorará la experiencia en extracciones militares y corporativas. Los conocimientos de Guerra Psicológica garantizan la admisión.

Contacto:

Jake Maxwell, Night City, NorCal.Teléfono 555-888-2323
Maxwell dará detalles generales por teléfono (se trata de una extracción fuera del estado, no se trata de un ejecutivo, podría haber más misiones, etc.). Si el grupo está interesado pedirá una entrevista en Night City, en el Más Allá (una famosa discoteca para Mercenarios). A los de fuera de la ciudad les pagará la mitad del viaje.

Resumen:

Un grupo de familias se ha unido para intentar recuperar a padres, hijos y hermanos de las garras del culto. Jake Maxwell, jefe de la Cuchillada Plateada, ha aceptado coordinar las cosas. Hay previstas reuniones de creyentes en las Rocosas y en el oeste de Canadá. El equipo deberá elegir uno de los siguientes lugares para actuar:

ESTE DE IDAHO: un antiguo centro del Servicio Forestal, 900 personas. El objetivo es un matrimonio, el Sr. y la Sra. Johnson.

NORTE DE COLORADO: rancho de ovejas en funcionamiento, 1500 personas. El objetivo son cuatro niños, los gemelos Rebo (chicos) y las dos hermanas Frost.

ALBERTA CENTRAL: Hotel de montaña abandonado frente a un gran lago glacial, 200 personas. A esta reunión probablemente acudan más cabecillas que a las otras. El objetivo es una mujer, Fiona Hayes.

Se proporcionarán fotografías y biografías. Maxwell intentará organizar intentos simultáneos para mantener el efecto sorpresa, pero si no es posible el grupo deberá hacer misiones consecutivas.

Apoyo:

Se cubrirán los gastos de viaje (razonables, nada de vuelos sub-orbitales). Se reintegrará hasta el 25% del precio de cualquier equipo especial comprado para la ocasión, pero los detalles habrá que discutirlos con la jefatura de la Cuchilla Plateada. En caso de necesidad se puede organizar la evacuación de los objetivos.

Resistencia:

Estas reuniones se organizan de forma similar a un monasterio. Habrá vigías, y en Idaho y Alberta dispondrán de seguridad electrónica. Se cree que el armamento no superará los rifles de asalto. Sólo los guardias van armados, y probablemente no en todo momento. La seguridad y el armamento aumentarán si a la reunión acude alguno de los principales dirigentes.

Complicaciones:

Pueden producirse interferencias del LEDiv: agentes infiltrados, ataque de fuerzas estatales o del LEDiv, cazarrecompensas en busca de la cabeza de los dirigentes, etc. Los PJ podrían estar en la lista de buscados de alguno de estos grupos...

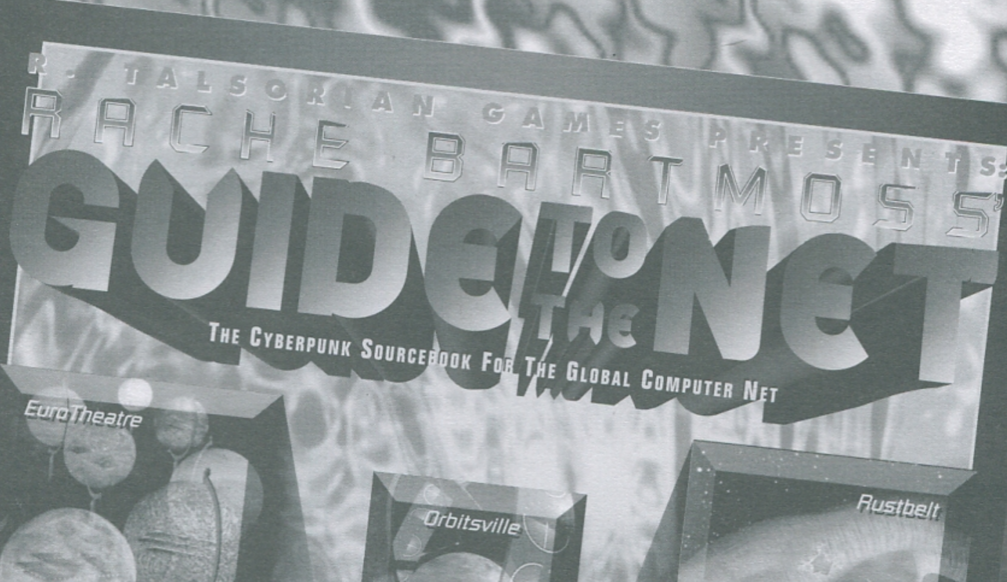
Los objetivos pueden ser fanáticos y negarse a ser extraídos. Con el grupo acudirá como observador un miembro de la Cuchilla Plateada. Las familias no desean que para salvar a sus familiares se produzca una carnicería.

Salario:

Las familias ofrecen 2000 euros por persona recuperada por cada miembro del grupo que sobreviva. Si Maxwelll y el Árbitro opinan que los PJ se excedieron, la paga puede reducirse en un 25%.



¡PROXIMAMENTE!





EXPERIMENTADOS. DISPONIBLES. PRESCINDIBLES.



SE BUSCA: Personas capaces con armamento de alta tecnología y ciberequipo semilegal-ilegal para ruptura de códigos, reposesión, contrarreposesión, daño y manipulación de propiedad corporativa, rivalidad entre organizaciones, protección de sistemas informáticos y participación en otras operaciones rentables pero remotamente legales. La paga es buena, las traiciones raras y se dispone de cobertura total de Trauma Team para cualquier accidente durante el trabajo. Absténganse niñatos y posadores. Para más información contactar con:

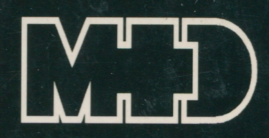
EDGERUNNERS INC.

Somos una organización de servicios integrados dedicada a proporcionar al cyberpunk emprendedor trabajos temporales de gran calidad. Únase a nuestra organización y participe en operaciones encubiertas (y no tan encubiertas). Tendrá contacto con más de diez corporaciones y recibirá informes sobre más de veinticinco cyberpunks útiles que, como usted, buscan un modo de ganar algunos euros rápidos.

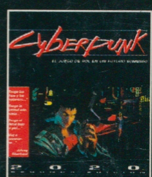
Edgerunners Inc.: ¡Es más que un trabajo, es una aventura!



CP116 • ISBN 84-95024-16-0



www.distrimagen.es
mmasd@distrimagen.es



UN SUPLEMENTO PARA CYBERPUNK

R.TALSORIAN GAMES, INC.